
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
WWW.JOYSTICK.FR
#122
JANVIER
2001
T 2788 - 122 - 38,00 F
NEWS & BETA VERSIONS... Deep Space Nine... Mechwarrior 4... Severance... Tribes 2...
Emperor of Dune... Flashpoint... Quake 3 Team Arena... Simon the Sorcerer... Snooker
Worms World Party... LES TESTS... Airfix Dogfighter... America... Battle Isle 4... Chicken Run...
Civilization Call to Power 2... Colin McRae 2... Gunman Chronicles... Insane... Jetfighter
Kingdom Under Fire... Madden 2001... Pro Rally 2001... Project IGI... PSS B747-400
Screamer 4x4... Starfleet Command 2... Times of Conflict... Tomb Raider 5... Virtual Pool 3
REPORTAGES... Empire Earth... Thrown of Darkness... Blizzard... Myst III... Frank Herbert's Dune...
MATOS... Pentium 4
B-17 FLYING FORTRESS
THE MIGHTY EIGHT
NUMÉRO 122 • JANVIER 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
B-17 • CALL TO POWER 2 • BATTLE ISLE 4 • PROJECT IGI • joystick 122 JANVIER 2001 • 38 F NEVERMIND THE JANVIER


mon mariage
07/10/00
les potes
la famille
christine
Giraudon / Musée du Louvre
PC JEUX - 90%
"Le meilleur des Civilizations"
JEUX VIDEO MAGAZINE - 17/20
"La référence en matière de jeu de stratégie"
PC TEAM - 91%
ACTIVISION
PC CD-ROM
POUR TOUS PUBLICS
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
Activision est une marque déposée de Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc.


CALL TO POWER II
REFLEXION FAITE
des voisins
ma mère
moi
HISTORY IS WHAT YOU MAKE IT
CALL TO POWER II
FROM THE MAKERS OF CIVILIZATION: CALL TO POWER
ACTIVISION
RÉÉCRIVEZ L'HISTOIRE
À VOTRE GOÛT !
La suite de Call To Power,
élu meilleur jeu de stratégie 1999 (Gen 4 PC)

ommaire

34



NEWS

L'actualité bouillonnante des jeux vidéo, avec en prime un petit coup de projecteur sur Z2 (la suite du STR des frères Bitmap), Flashpoint et cette vieille canaille de Quake 3 Team Arena...

66

REPORTAGES

Confortablement installés dans des transats et sirotant des cocktails, Wanda et Fishbone sont partis en reportage, en paquebot cette fois-ci. Bé oui, ils en avaient marre de l'avion. Wanda est allée fouiner dans les bureaux de Blizzard, alors que Fishbone a mené l'enquête sur Myst III.

142



MATOS

Une rubrique matos spécial riches, pour nos lendemains de fête. Si vous n'avez pas de droits de succession à régler, vous pouvez encore engloutir vos économies dans un Pentium 4 et une GeForce 2. Caféine vous explique comment faire.

162



RÉSEAU

Avec la mode des mods, c'est des jeux en kit qu'on nous refile. Deus Ex en multi existe ; il faudra juste que vous terminiez le travail. Avec Asheron's Call, on retrouve la grande époque d'Ultima Online, avec des événements réunissant des centaines de joueurs.

184



BÊTA-VERSIONS

Une bonne moisson de Bêta-Versions : Severance, Mechwarrior 4, Tribes 2 et Deep Space 9 ne sont plus très loin d'atterrir sur nos disques durs.

Couverture
B-17 Flying Fortress, the Mighty Eight © Hasbro/ Microprose 2000-2001

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
À collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)
Merci à : Viviane Fitas etGéraldine Humphries.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin hchemin@hfp.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un CD-Rom collé en page 51, un catalogue DIGITALL et un bon de réduction jetés en 4e de couverture sur 10 000 exemplaires, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution



Parfois la victoire tient à ça :

■ Avec 800 Km² de surface modélisée dans 12 pays, des effets spéciaux d'une finesse incroyable et un réalisme inédit en terme de comportement et de modèles physiques, il se pourrait bien qu'une demi-seconde fasse toute la différence.

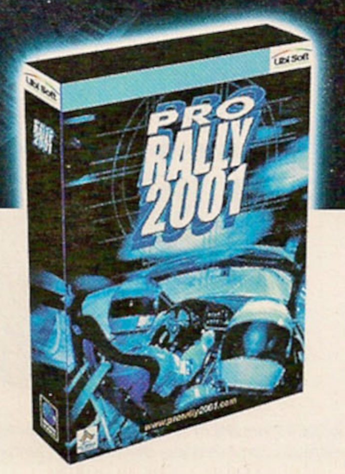
■ C'est pourquoi, pour la première fois dans un jeu de rallye, vous avez un copilote intelligent pour vous diriger. La question est : serez-vous à la hauteur ?

PRO RALLY 2001

www.prorally2001.com

creen replay ■ screen de jeu ■ screen replay

La victoire se joue dans les détails





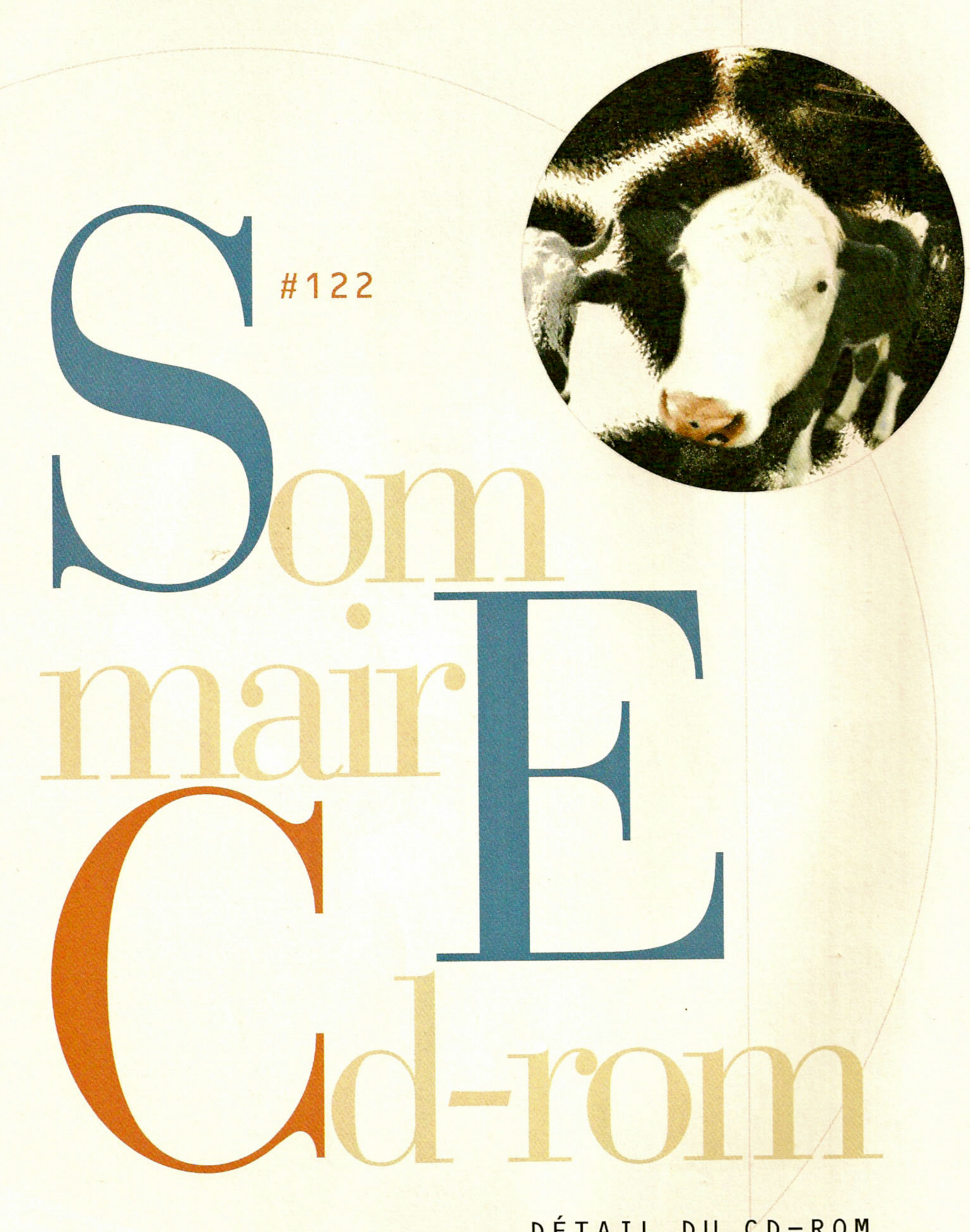








Incarnez l'espionne la plus sexy, maniez des gadgets étonnants, et parcourez des lieux exotiques.
91% Joystick - Décembre 2000 :
" No One Lives Forever réinvente le genre".



Sommaire Cd-rom

#122

DÉTAIL DU CD-ROM

Et voilà. Noël s'en est allé et je n'ai malheureusement pas eu le cadeau que je demandais le mois dernier. Rupture de stock, paraît-il. Je me suis donc vengé avec Gana sur la création d'un Hors Série DVD qui sortira milieu janvier. Mais je ne vous en dis pas plus, une page de promo lui étant consacré dans ce magazine (au Hors Série, pas à Gana). Sinon, commençons l'année avec une bonne nouvelle ! Après de long mois d'enquête, la méthode retenue pour éviter les problèmes de lecture de nos CD-Rom a enfin été mise en place. Ce devait déjà être le cas le mois dernier, mais des raisons techniques nous ont quelque peu retardés. Certes, nous ne sommes pas à l'abri d'un CD abîmé çà et là, mais la fiabilité de ce système de transport approche les 99 %. Avouez que c'est une bonne nouvelle, non ?
Bon, je vous laisse, je vais continuer de remplir ce DVD avec le Gana de service.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le Contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présent dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ÉCHAP ou bien sur ALT + F4.

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip8.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Bonus : Infonie
LE KIT DE CONNEXION INFONIE, C'EST :

- 6 mois d'abonnement gratuits
- 6 formules d'abonnements pour toutes les bourses,
- 10 adresses e-mail
- 50 Mo pour vos pages personnelles
- Un accès haut débit
- Des services exclusifs

DirectX 8.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0. Vous trouverez également dans le dossier DirectX du CD n°1, la version de DirectX8.0 pour Windows 2000.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

DIRECTX8.0 : Répertoire \DATA\DIRECTX8 - Cliquez sur DX80FRN.EXE - Répertoire \DATA\DIRECTX8\directX Win2k - Cliquez sur DX80FRN.EXE pour la version Windows 2000
KIT DE CONNEXION INFONIE : Répertoire \DATA\INFONIE\ - Cliquez sur SETUP.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4 - Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE - Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
LES DÉMOS : Répertoire\DATA\DÉMOS



L'exclusivité du mois

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Genre : Simulation de vélo acrobatique
Éditeur : Acclaim
Système : Windows 95/98, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BMX du CD1 et cliquez sur BMXDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0 ; un pad est fortement recommandé.

Mode d'emploi

Le fichier se dézippe dans C:\PROGRAM FILES\ACCLAIM ENTERTAINMENT\DAVE MIRRA FREESTYLE BMX\. Pour jouer, lancez alors NGBMXDEMO.EXE. Pour connaître les combinaisons de touches du pad, allez dans Stricktyle.

Config mini

PII 400, 16 Mo RAM.



Les démos

Battle of Britain

Genre : Bataille d'Angleterre vue du ciel
Éditeur : Empire Interactive
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BATTLEOFBRITAIN du CD1 et cliquez sur BATTLEOFBRITAIN.EXE

Remarque

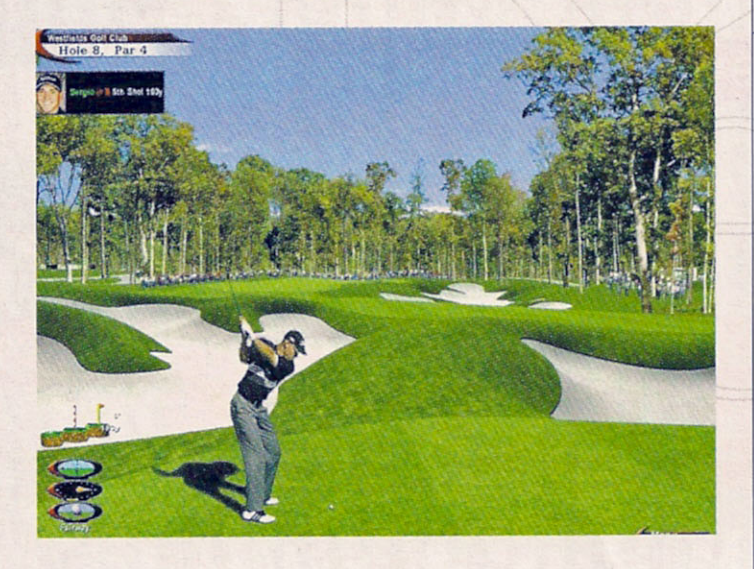
Nécessite l'installation de DirectX8.0 ; joystick recommandé.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Empire Interactive. Pour connaître les touches, allez dans le menu PC Config, puis Controller.

Config mini

PII 400, 32 Mo RAM.



Links 2001

Genre : Simulation de golf
Éditeur : Microsoft
Système : Win 95/98, Direct 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LINKS2001 du CD1 et cliquez sur LINKS2001.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Midtown Madness 2

Genre : Course en pleine ville
Éditeur : Microsoft Games
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MIDTOWN2 du CD1 et cliquez sur MM2TRIAL.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games. Pour connaître les touches, tapez sur F1 au cours de la course.

Config mini

PII 400, 32 Mo RAM.

F1 Championship Saison 2000

Genre : Simulation F1
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F1CS2000 du CD1 et cliquez sur F1CS2000.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports. Sélectionnez l'icone Commandes pour configurer vos touches.

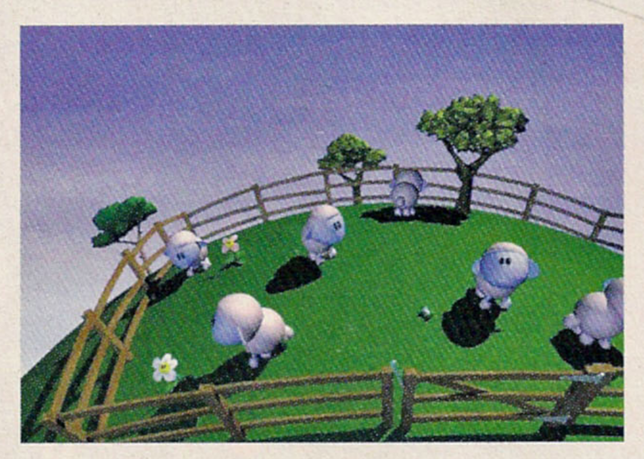
Config mini

PII 400, 32 Mo RAM.





Les démos



Sheep

Genre : Arcade berger
Éditeur : Empire Interactive
Système : Win95/98

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHEEP du CD1 et cliquez sur SHEEP.EXE. Le jeu se dézippe dans le répertoire C:\JOYSTICK\SHEEP. Cliquez sur SETUP.EXE pour finir l'installation.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Empire Interactive. Sélectionnez le menu Configuration pour connaître les touches.



Config mini

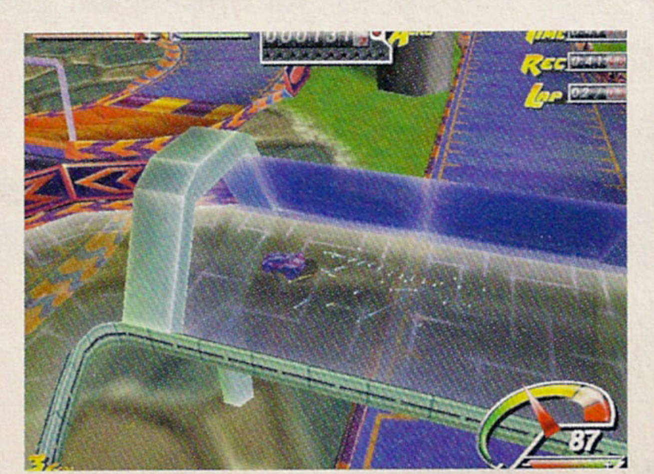
P II 400, 16 Mo RAM.

Stunt GP

Genre : Arcade / course
Éditeur : Virgin
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STUNTGP du CD1 et cliquez sur STUNTGPDEMO.EXE



Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Team17.
Pour configurer vos touches, allez dans les options.

Config mini

P II 400, 32 Mo RAM.





Project IGI

Genre : Tactique
Éditeur : Eidos
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PROJECTIGI du CD1 et cliquez sur PROJECTIGI.EXE. Le jeu se dézippe dans le répertoire C:\JOYSTICK\IGI\DEMOS.
Pour finir de l'installer cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

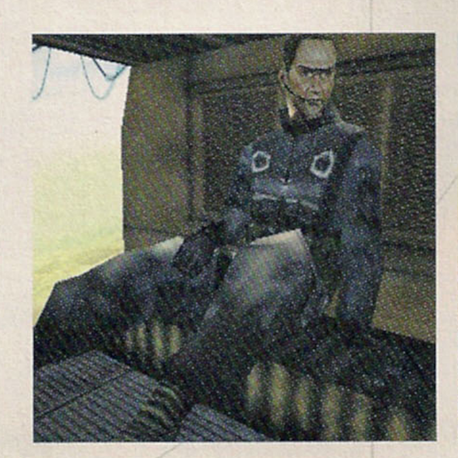
Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Eidos Interactive.
Allez dans le menu Configuration pour connaître les touches.

Config mini

PII 400, 32 Mo RAM.





Le Maître de l'Olympe, Zeus

Genre : Sim City antique
Éditeur : Sierra
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

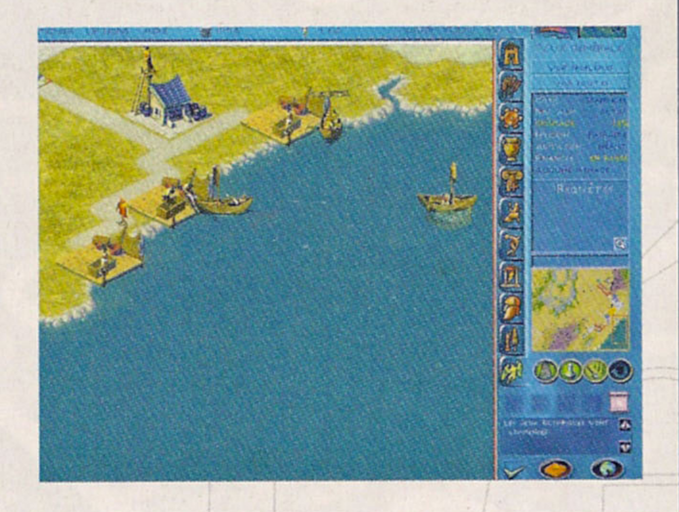
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ZEUSdu CD1 et cliquez sur ZEUS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Le jeu se dézippe dans C:\SIERRA.
Cliquez sur ZEUSDEMO.EXE pour le lancer.



Venom

Genre: Commando
Éditeur: GSC Game World
Système: Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VENOM du CD1 et cliquez sur VENOMDEMO.EXE.

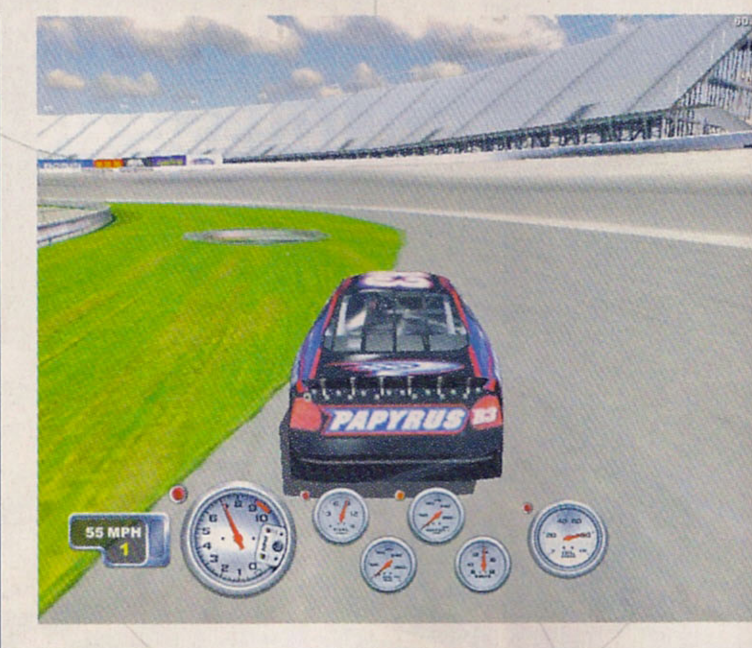
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur GSC Game World.
Allez dans les options pour connaître les touches.





Nascar 4

Genre : Course nascar
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NASCAR4 du CD1 et cliquez sur NASCAR4.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

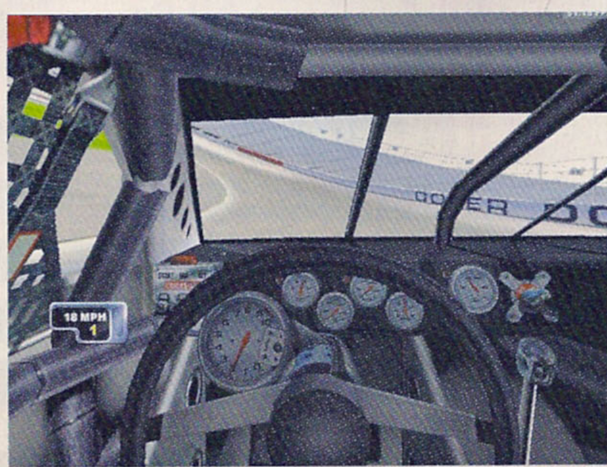
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Papyrus. Les touches se configurent dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.







Contenu du CD n°2
Joystick N° 122

REMARQUE

pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0 se trouvant sur le CD N°1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES

JOYLIST.EXE Lancement de l'interface permettant de « naviguer » dans les différentes rubriques

COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

bpftp126.exe	Bullet Proof 1.26 (Client FTP)
cute4232.exe	Cute-FTP 4.2 (Client FTP)
flash5-trial.exe	Macromedia Flash Authoring Software
icq2000b.exe	ICQ 2000 (messagerie internet)
IncrediMailBetaF.exe	Incredible mail (client e-mail)
ipxlocalchat.exe	IPX Local Chat (messagerie intranet IPX)
lftp270.exe	Leap FTP (Client FTP)
N6Setup.exe	Netscape 6.0
nc611final.zip	NetCaptor 6.11
npr28ac.zip	NewsPro v2.8 (client News)
odigo3b_smart.exe	Odigo 3.0 (messagerie multi-langue)
ServU3b5.zip	Serv-U-FTP 3 beta 5 (serveur FTP)
SmartFTP Setup.zip	SmartFTP 1.0.0.948
the_bat.exe	The Bat (client e-mail)
vmail.exe	VMail v1.0 (notificateur d'e-mail)

DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

metal_s3_savage.zip	Patch pour les cartes Savage S3
v3-w9x-1.07.00.exe	Drivers Voodoo 3 W95/98/ME
vs-w9x-1.04.01-beta.exe	Drivers Voodoo 4/5 W95/98/ME
w9x_610.exe	Drivers Matrox G400 W95/98/ME
win-9x-me-7041.zip	Drivers ATI Radeon W95/98/ME
wme_w98_r128_4_12_6292.exe	Drivers ATI RAGE 128/128 PRO W95/98/ME

GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

75-Bluegold.zip	Pack d'icones
aqua3d.exe	Économiseur d'écran 3D
gimp-setup-20001023.exe	GIMP (retouche et création photo)
matrix3d.zip	Économiseur d'écran 3D
part.exe	Particle Simulator
preampli.zip	DemoMaker
shivascreensaver.exe	Économiseur d'écran 3D
ToySoldiers.exe	Demo Nividia
trimens.zip	DemoMaker
volatile.zip	DemoMaker
wpc.zip	Changeur de papier peint automatique
ws_demo.zip	Watch & Smile (visualiseur et convertisseur d'images)

JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

avpgpaks.exe	Alien vs Predator Pack Gold
Campagne AOE II.zip	Campagne pour Age of Empires II
cstools1-2.exe	Counter-Strike Tools
FAKKTools.exe	F.A.K.K. 2 tools
frontline11.exe	Half-Life MOD FrontLine 1.1 (complet)
gwa.zip	Half-Life Gunman Weapons Assistant
hidebot11.zip	Bot pour Soldier of Fortune
hlpb-beta1.5.exe	Half-Life MOD Paintball 1.5 (complet)
Infiltration280Maps.zip	Unreal Tournament MOD Infiltration 2.80 (complet)
Infiltration282.zip	Unreal Tournament mise à jour du Mod Infiltration
KikujiroFrancaisV1.00.EXE	Jeu de réflexion
legacy131rc1.zip	Doom Legacy (Transforme Doom en OpenGL)
map-brithneyc.zip	Quake III Carte Britney Spear
PackTEC15.exe	Pack de Tags en couleur pour Half-Life et ses Mods
ShadowKeeper.zip	Un traineur pour Baldur's Gate 2
si096c_full.exe	Half-Life MOD Science & Industry b0.96c (complet)
strikeforcev140a155.exe	Unreal Tournament mise à jour StrikeForce 1.55
subtitans.zip	Cartes pour Submarine Titans
turbo421.exe	Half-Life Mod Turbo 2.1
unreal_fortress_build199full.zip	Unreal Tournament Mod Unreal Fortress complet
Vertrix2-Install.exe	Clone de Tetris
whlbeta2_win.exe	Half-Life Mod Wasteland beta 2 (complet)

MUSIQUE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\MUSIQUE

40-Technish.Trance.one.zip	Skin Winamp
Believe.zip	Musique Lecteur
DJGruny-2000.zip	Musique Lecteur
dMC-r1.exe	dBpowerAMP Music Converter v1.0
E-motion.zip	Musique Lecteur
KarelZomik.zip	Musique Lecteur
Mods.zip	Musique Lecteur
musicmatchjukebox_6000270.exe	MusicMatch beta 6 (build 270)
SupRior.zip	Musique Lecteur
underground.zip	Musique Lecteur
winamp27_full.	Winamp 2.7 complet

PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

battlecry_101.exe	Battle Cry 1.01
bg2engpatch.exe	Baldur's Gates 2 1.1 (US)
eforce11.exe	Elite Force 1.1
gc10071011fr.exe	Ground Control de 1.007 vers 1.011
MonkeyUpdate_FRA.exe	Monkey Island 4
omikron10f.exe	Omikron 1.0
pg3se_fr.exe	Panzer General III Scorched Earth Patch 1.1
RA2102FR.EXE	Command & Conquer Alerte Rouge 2 1.02
sacrificepatch1.exe	Sacrifice 1.0
sudden20_11_00.exe	Sudden Strike 20.11.2000
Swat3_Multiplayer_FrfBreakUp.zip	Patch Multijoueur SWAT 3

PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hedit21.exe	Hedit 2.1 (éditeur hexadécimal)
IPESetup.exe	InoculateIT Personal Edition (Anti virus)
IPEUp1091.exe	InoculateIT Mise à jour virus
winzip80.exe	Winzip 8.0

UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

922b60fr.exe	Logitech MouseWare 9.22
art.zip	Advanced Registry Tracer v1.43
babylon31.exe	Babylon 3.1 (traducteur)
DxUn12.exe	Desinstalleur DirectX 1.2
MONNAIE.zip	Monnaie 1.0 (convertisseur de monnaie)
Orion 3D.zip	Orion 3D (projet moteur 3D)
QI Decembre 2000.zip	Fanzine lecteur
san711.zip	Sisoft SANDRA 2001 Version 2001.0.7.10
tmsetup.exe	TransMac 4.1
wrar28b1.exe	WinRAR 2.8 beta 1

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEURS


PRENDS LE À REVERS
JE TE COUVRE
Vous avez déjà vu des commandos communiquer par écrit ?
Grâce à son micro casque et à son pad de contrôle, le SideWinder Game Voice permet de dialoguer à plusieurs en direct-live (équipe et/ou adversaires) et de lancer ses commandes d'action via la reconnaissance vocale.
SideWinder
GAME VOICE
Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires
GOA
msn
Messenger Service



Flanker 2.0 PATCH 2.03

Le plus gros morceau du mois est certainement le patch pour Flanker 2. Nos amis les Russes ont décidé, à l'exemple de la communauté Falcon 4, de pousser leur simulation vers quelque chose de parfait. Ce patch de 20 mégas corrige des bugs (souvent mineurs) par poignées de 12. En vrac : amélioration du framerate, I.A. beaucoup plus efficace (notamment pendant le roulage), les tirs ennemis au sol peuvent désormais causer des dégâts collatéraux, modèle de dégâts amélioré, meilleure simulation de l'effet des volets, atterrissage bien plus réaliste, modélisation de l'oscillation des bombes après largage (ces dernières se voient d'ailleurs dotées d'un modèle de vol à l'image des avions pour un meilleur comportement), détection d'un lancement d'un missile IR par un ennemi beaucoup plus réaliste, et j'en passe... Bref, c'est le patch que doivent posséder les fanas de ce jeu. On ira le chercher sur : http://www.flanker2.com/index3.html (20.1 mégas).

PATCH Dai Katana 1.2 FRANÇAIS

Le patch Daikatana version 1.2, de taille minuscule, permet des choses tout à fait étonnantes. Tout d'abord, dès l'installation, votre modem téléphonera au siège d'Ion Storm à Austin et, se faisant passer pour John Carmack, demandera à parler à George Romero. Comme il est un peu bébête, ce dernier répondra « Allo John ? », et le patch en profitera pour balancer l'intégralité des lignes de code buggées de Daikatana à coups de porteuse. Pris de remords, Romero se jettera à travers les baies vitrées de ses bureaux texans à 30 000 $ le mètre carré, tout en poussant de petits jappements malheureux. Sinon, le 1.2 enlève le bug de la Wraithorb en rézo, enlève un cheat en multijoueur et règle d'autres problèmes insignifiants. Ah oui, j'allais oublier, il rend aussi vos sauvegardes inutilisables. Ah les cons !
Se trouve sur ftp://ftp.joystick.fr/patchs/daikatanav12.exe (59 mégas, patch francais).





Noël s'est passé sans encombres pour moi, merci de le demander. Seule grosse déception : l'absence de patches français pour Baldur's Gate 2 qui aurait pu régler mes problèmes d'elfes noirs et mes problèmes d'objets

patches

qui disparaissent parce qu'on les oublie sur le sol. Autre gros retardataire, le patch français multijoueur de Deus Ex qui lui aussi est plus attendu que le président Kennedy à Dallas.

PATCH Star Trek Voyager : Elite Force 1.1

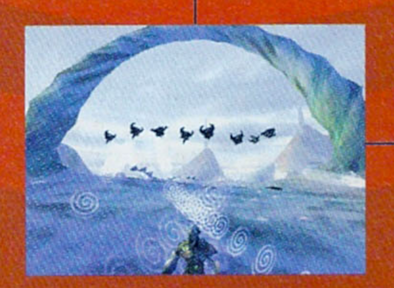
Le 1.1 pour Elite Force corrige des tas de choses pour ce jeu vraiment extraordinaire. En solo, il empêche vos équipiers de vous foutre sur la gueule dans le niveau du Dreadnaught, alors que vous aviez eu le malheur de tirer sur leurs cibles. Toujours au même endroit, ce pauvre Vulcain de Tuvok se retrouvait bloqué dans une cinématique : la chose est désormais réglée, comme de nombreux autres bugs du même ordre faisant intervenir des personnages non joueurs. Parfois, sur les bécanes les moins puissantes, à cause des ralentissements, les événements pouvaient ne pas se déclencher. C'est désormais réglé. En multijoueur, le problème avec les CD key a été éliminé. Autrement, le patch corrige des problèmes de lumières dynamiques et résout des tas d'autres petites choses dans l'aventure solo.
Disponible au ftp://ftp.joystick.fr/patchs/eliteforcev11.exe (8.1 mégas).





PATCH Sacrifice 1.0

Le premier patch pour Sacrifice corrige quelques détails assez énervants. Tout d'abord, lors des premières conversations avec Zyzyx, le jeu crashait si on essayait de les sauter. On a aussi le droit à une correction du bugs qui listait les cartes 3D disponibles sur une bécane, sans toutefois arriver à reconnaître un driver utilisable.
Côté multijoueur, le patch empêche la duplication des noms de joueurs dans le setup et répare la fonction « autojoin » qui nous précipitait dans les derniers jeux créés sur le Net. Vous attend patiemment au ftp://ftp.joystick.fr/patchs/sacrificepatch1.exe (3.1 mégas).




Bob Arctor

COURRIER

On nous promettait plein de jeux sous le sapin pour ce joyeux nowel 2000, mais beaucoup ne sortiront finalement que l'année prochaine, parce que les développeurs sont quand même des grosses feignasses qui ne pensent qu'à bouffer des pizzas froides et rouler dans des voitures de sport. Vous avez donc été nombreux à nous demander des nouvelles de quelques-uns des titres les plus attendus (et les plus retardés) du moment. Alors en vrac, voici les dates de sortie qui répondront à tout un paquet de vos e-mails. Duke Nukem Forever : second semestre 2001, Halo : fin 2001, Team Fortress 2 : second semestre 2001, Warcraft III : premier trimestre 2001 (on n'y croit pas trop...), Tribes 2 : mars 2001, Morrowind : fin 2001, Elite 4 : courant 2002, Max Payne : juin 2001. Voilà. Et je vous rappelle que vous avez un calendrier de sorties amoureusement mis à jour par notre très méticuleux TBF sur le site de Joystick, www.joystick.fr. Autres courriers récurrents, ceux concernant AOL et ses méthodes de déconnexion expéditives. Bob Arctor en parle dans les news réseau de ce même numéro ; je vous invite donc à aller y faire un tour pour connaître les derniers développements de cette sombre histoire.
Si vous êtes old-school :
Joystick, Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex
Si vous êtes online cyberprout :
courrier@joystick.fr

En rafale

Salut. Quel est le meilleur programme existant pour créer et gérer ses partitions ? Merci d'avance.

Babayoggo

C'est incontestablement Partition Magic, qui vient récemment de sortir dans sa version 6.0. Une démo est disponible sur le site de son éditeur Powerquest (www.powerquest.com). La version complète coûte plus de 500 francs, mais si vous bidouillez souvent vos partitions, l'investissement vaut le coup.

Bonjour, j'aurais voulu savoir s'il existait un lecteur DVD en Freeware et quel est le meilleur soft de lecture DVD.

Nicolas

Non, à notre connaissance il n'y a pas de lecteur DVD en freeware. En revanche, les lecteurs payants ne manquent pas, et le meilleur s'appelle le Power DVD 3.0 (environ 350 francs). Il existe en version shareware à télécharger sur www.cyberlink.com.tw. D'autres softs comme WinDVD 2000 ou Cinemaster sont parfois livrés en bundle avec les cartes graphiques, mais la qualité de leur décompression et leurs fonctionnalités n'atteignent pas celles de Power DVD.

Existe-t-il un programme qui me permettrait de désinstaller facilement DirectX8 ?

Mayhem

C'est la fameuse question qui revient à chaque nouvelle version de DirectX, parce qu'on s'est précipité dessus sans penser que certains vieux jeux n'étaient pas trop compatibles... La solution, c'est DirectX Uninstaller, qui vous permettra de dégager DirectX8 en un clic de souris pour réinstaller une version précédente. Vous trouverez DirectX Uninstaller sur le CD n°2 de ce mois.

Metal Gear Solid 2 est-il prévu sur PC ?

Manu

Niet, malheureusement. La version PS2 est en cours, une version Xbox vient aussi d'être annoncée ; en revanche, pas de version PC à l'horizon. On peut espérer que Microsoft aura la bonne idée de porter le titre sur PC, comme c'était le cas pour le premier épisode de la série, mais il n'y a absolument rien d'annoncé officiellement, ni même de murmuré dans des couloirs sombres.

Le pervers du mois

Salut Joystick ! Pour Final Fantasy 7, comment faire pour avoir un Chocobo montagne sachant que j'ai un Chocobo de catégorie A, un de catégorie B, et une noix de Caroube ? Merci d'avance.

Némésis

Cher Némésis, c'est assez simple. Prenez votre Chocobo de catégorie A et introduisez-le dans votre Chocobo de catégorie B. Quant à la noix de Caroube, hmmm, où pourriez-vous donc la mettre ?

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

On vous ment

Salut, j'écris pour vous faire part de ma déception lors de la lecture du numéro de décembre. [...] Qu'est-ce qu'on découvre, page 11 ? Un article sur un fournisseur d'accès. Est-ce une prise de position journalistique vantant les mérites de Liberty Surf après une réflexion et une comparaison intenses et sérieuses, comme on est en droit de l'attendre d'un magazine de la classe de Joystick ? Que nenni, que dalle, c'est une pub. Oh, une jolie pub, qui reprend les grandes lignes de la nouvelle maquette, une pub destinée à être confondue avec une news de l'équipe rédactionnelle de Joystick. Une news - non, une pub - avec un chapeau pour faire authentique. Alors, OK, en tout petit en bas, il paraît que la rédaction de Joystick ne cautionne pas le contenu de cette news - oups, pub, décidément... - et probablement qu'on ne vous en a pas parlé avant, mais bon, rendez-vous bien compte que c'est votre image avec laquelle vous jouez, au sens propre comme au figuré, c'est votre image que vous vendez, que vous bafouez. J'aime beaucoup Joystick pour la qualité de ses articles et de son style, mais en acceptant ce genre de procédé, je dois avouer que vous baissez d'un cran dans mon échelle de crédibilité. Dommage. Bon, à part ce point, bravo pour la qualité de votre magazine.

Boris

Félicitations, vous venez de découvrir quelque chose de fondamental : la publicité est basée sur la tromperie. Et toutes les publicités hein, pas seulement celle dont vous parlez. Tenez, récemment, en me baladant à Levallois, j'ai vu un 4 par 3 vantant les mérites d'une bagnole. On voyait la voiture, couleur vive, ligne racée, et, au-dessus, en lettre énorme : « Vous allez jouir » (véridique). Et pourtant, on ne jouit pas en conduisant cette voiture, mais c'est ce que des armées de publicitaires vont pourtant essayer de vous faire avaler, parce que c'est le jeu, parce qu'il faut bien qu'ils vendent leur soupe. Dans le dernier Joystick, un publicitaire de ce genre a tenté de vous faire gober que l'équipe rédactionnelle de Joystick avait fait une pleine page de news à la gloire de Liberty Surf. Quelqu'un est-il tombé dans le piège ? Nous sommes persuadés que nos lecteurs sont laaargement assez intelligents pour voir venir l'embrouille. Mais si, malgré tout, ce genre de pub vous dérange vraiment, rien ne vous empêche de faire comprendre directement à Liberty Surf que vous ne voulez pas être pris pour des débiles ni voir votre magazine pollué par ce genre de pages qui, en effet, partent du principe que les gens sont abrutis.

A l'anglo-américaine

Note : Cette lettre concerne un article publié sur le site web de Joystick et annonçant Conflict : Desert Storm, un jeu de shoot militaire développé par les anglais de Pivotal Games. Le jeu se déroulera pendant la Guerre du Golfe, et on y incarnera un soldat dont je vous laisse deviner la nationalité.

Salut Joystick, je viens de voir votre article concernant Conflict : Desert Storm. Je suis de nationalité irakienne et voir un jeu comme ça me fait gerber ! On tue des irakiens, pour s'amuser, à l'anglo-américaine. Pour rappel, des avions bombardent quasiment tous les jours le Nord et le Sud de l'Irak [...] Alors donner un jeu comme ça à des jeunes, je trouve ça nul. J'espère que ce jeu ne sortira pas. Enfin bon, vous devez me comprendre...

J.

Oui, le monde est ainsi fait. Les États-Unis et les grands pays européens dominent toute l'industrie du loisir. Résultat : que ce soit dans les films de cinéma ou du jeu vidéo, il n'y a toujours qu'une seule version des conflits, bien simpliste et manichéenne, celle où les occidentaux jouent le rôle des gentils, et le reste du monde, celui des méchants. Lorsqu'un jeu vidéo traite d'un événement récent, sur lequel le vernis de l'Histoire n'a pas encore eu le temps de sécher, c'est encore plus gênant. Dans nos tests, nous essayons systématiquement de mettre de la distance par rapport au scénario lorsqu'il nous paraît discutable, de noyer ça dans de l'humour, bref, de montrer qu'on n'est pas dupes. Mais c'est à vous, lecteurs, de comprendre que ce n'est qu'un jeu vidéo, qu'il n'y a qu'un tas de pixels en face et, aussi réalistes que puissent être les modèles 3D des soldats ennemis, jouer à un jeu sur PC ne signifie pas qu'on adhère à son scénario, ce n'est en aucun cas un acte politique (heureusement ! ndrc). On peut s'amuser à poser des bombes toutes les nuits dans Counter-Strike sans pour autant encourager le terrorisme le lendemain matin.

B-17 FLYING FORTRESS : THE MIGHT

Apres Combat Flight Simulator II testé le mois dernier, l'autre simulation de vol vedette, B-17 de Microprose vient de nous arriver en test. Ce dernier, plus que de proposer un simple jeu de tir aux pigeons offre une simulation de bombardement, en profondeur.

PAR BOB ARCTOR

J'ai deux fonctions principales à Joystick : la première, bénévole, est de faire croire à tout le monde que Windows ME est un OS fantastique (ça marche, trois idiots l'ont déjà réinstallé), et l'autre est de tester les simulations de vol. Comme vous l'avez déjà remarqué, Thief II excepté, le genre est en voie de disparition. J'y vois trois explications logiques : la première vient du fait que les gens se sont rendu compte que passer dix heures sur un simulateur ne leur apprendrait pas vraiment à piloter. Cette prise de conscience générale est survenue il y a deux semaines, à la suite de la catastrophe du Boeing d'Air-Katmandou dans laquelle un lecteur du magazine a absolument tenu à prendre les commandes de l'appareil pour « voir si ça marchait ». La seconde est que ce genre tourne en rond et se mord autant la queue qu'un cocker atteint d'eczéma chronique. Il n'y a pas de troisième explication, mais avouez que ça vous a tenu en haleine deux minutes ; ce qui m'a permis de gagner du temps pour enchaîner. Donc, la meilleure nouvelle, c'est que B-17 est bien plus qu'un simple simulateur de flap-flap (oui c'est comme ça que les spécialistes appellent le genre en privé) ; c'est un jeu surprenant venant d'une boîte de développement prestigieuse que l'on croyait un rien moribonde. En plus de cela, il marche bien mieux sous Windows ME. Vous devriez essayer ça par vous-même.



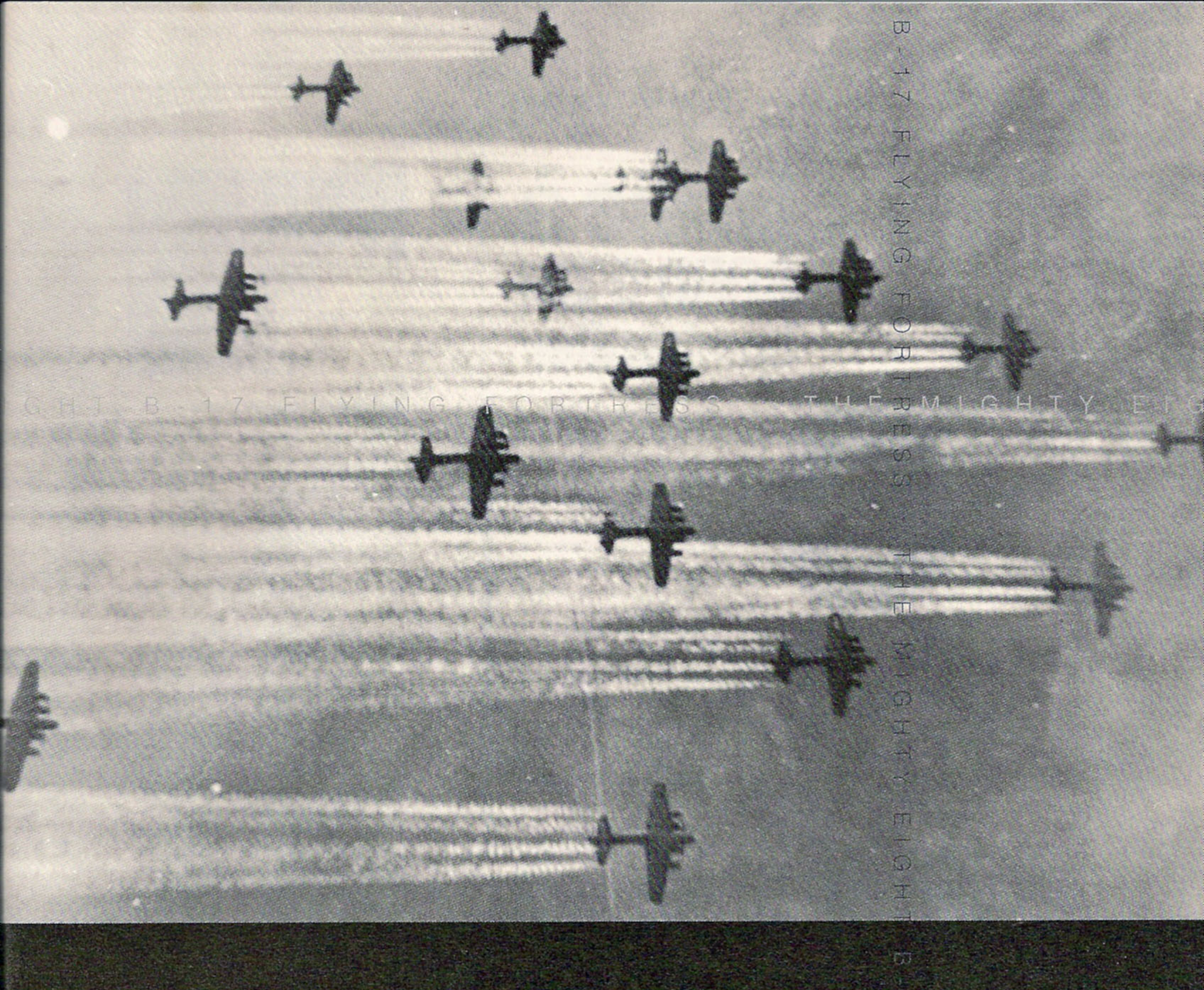
Le mois dernier, j'ai testé Combat Flight Simulator II. Ce nouveau volet du simulateur de Microsoft, malgré son intérêt remarquable, souffrait du syndrome « rien de neuf » qui affecte tout le genre depuis que DiD (F-22 ADF, Total Air War, EF2000) a disparu de la surface du globe. Ce syndrome, véritable plaie de la simulation de vol, consiste à sortir des produits déclinés autour de moteurs graphiques de plus en plus performants sans jamais rien offrir de neuf dans le domaine du gameplay.

B-17 The Mighty Eight, malgré ses origines un rien douteuses (Hasbro pour ne pas le nommer) s'avère être un produit révolutionnaire, capable de captiver aussi bien l'intégriste du manche à balai que le tout-venant ou l'homme du peuple simplement fana de films de guerre. B-17 The Mighty Eight est, vous l'aurez deviné, un descendant de l'antique B-17 Flying Fortress qui fit les beaux jours des amateurs au tout début des années 90, une époque où l'on concevait des jeux originaux à fréquence mensuelle. Microprose a donc revu totalement le gameplay de ce dernier et nous rebalance ce qui est de toute évidence l'une des meilleures simulations de vol militaire de la décade.





JOUABLE SUR PIII 600, 96 Mo RAM, CARTE 3D ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



B-17 Flying Fortress
THE MIGHTY EIGHT

SIMULATION DE VOL MILITAIRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

La vie à BORD D'UN bombardier

Contrairement à tout ce qui s'est fait jusqu'alors, Mighty Eight propose de mettre le joueur aux commandes d'un bombardier, le célèbre B-17 de Boeing. Ce dernier, un appareil superbe emmenant une dizaine d'hommes à son bord, était capable de faire l'aller-retour Birmingham - Dresde en moins de temps qu'il ne lui fallait pour larguer son chargement de bombes. C'est donc un type de jeu très différent des autres simulations de vol où l'on enfourche un chasseur évoluant à mach 2 pour mener à bien une mission ne durant parfois que quelques minutes. Ici, il faudra généralement effectuer la traversée de la Manche pour aller bombarder des cibles stratégiques situées en territoire gaulois, et parfois même au-delà. Du coup, cela peut autant s'éterniser qu'un mauvais épisode de Julie Lescault, et le joueur courageux rompu à toutes les méthodes pour tromper l'ennui (Réussite, Ma-Jhong, Big Jim) aura donc la possibilité de suivre le vol en temps réel pendant une dizaine d'heures. À l'inverse, s'il a une vraie vie, il pourra sauter de phase en phase à la condition de ne pas tomber sur les nombreux pépins inhérents à ce type de voyages à prix réduit. Parmi ceux-ci, on dénombre la flack, les attaques d'intercepteurs, une météo pourrie, ou des ennuis mécaniques divers.
Pour lutter contre un certain sentiment d'abandon lorsqu'on évolue à 20 000 pieds d'altitude avec un masque à oxygène plaqué sur la face, on vole avec une formation comprenant en règle générale une douzaine d'appareils


Le B-17, un avion solide et somptueux.

PLUS QU'UNE SIMULATION DE VOL, B-17 RESSEMBLE À UN DOCUMENTAIRE VIVANT SUR LES BOMBARDIERS



Notre ami le garagiste

La modélisation des dégâts faits au B-17 risque de devenir une référence dans ce domaine. J'en veux pour preuve la liste impressionnante de tout ce qui peut être endommagé ; ça va d'une des parties du train d'atterrissage aux réservoirs de kérosène qui se percent et se vident sur une période s'étendant sur plusieurs heures. Mais ce n'est pas tout. Sachez par exemple que les dégâts pourront être causés non seulement à la structure mais aussi à la voilure et à la carlingue : en cas d'incendie par exemple, cette dernière se désagrégera au fur et à mesure, suivant la vitesse de l'avion. Les trous de balles seront visibles non seulement dans la vue externe mais aussi à l'intérieur de l'appareil, où ils apparaîtront aux endroit touchés ; le joueur médusé pourra même apercevoir le terrain au travers de ces derniers. Certains des dégâts pourront être réparés en l'air : ce sera notamment le cas avec les mitrailleuses qui peuvent s'enrayer et être débloquées en un certain temps si un homme se voit affecté à leur entretien. Les dégâts les plus importants seront pris en charge par les équipes au sol entre deux missions, si jamais l'appareil rejoint son terrain. Les incendies, eux, pourront être circonvenus à l'aide des extincteurs, ou, en cas de pépins avec ces derniers, grâce à la méthode consistant à piquer vers le sol à grande vitesse. Un procédé historique, cela va sans dire. Mais les dégâts les plus inquiétants sont certainement les blessures faites aux hommes : si jamais l'un de ceux-ci venait à être touché par une balle, il subira une palette importante de traumatismes allant du simple évanouissement à la mort, en passant par l'hémorragie. Si les blessures non létales ne sont pas soignées rapidement, celles-ci pourront s'aggraver. Ici, point besoin de passer en revue les hommes les uns après les autres pour trouver le « blessé mystère « : ceux-là se plaindront au moindre bobo important et feront des rapports sur leur état en geignant toutes les dix secondes.





Vols en formation au-dessus de la France

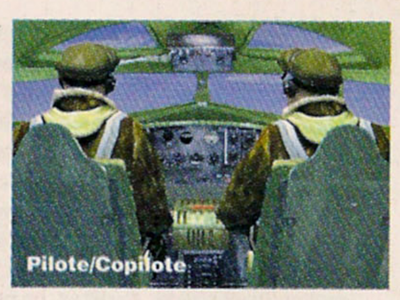
Des missions qui peuvent s'étendre sur plusieurs heures.

Un tableau de bord qui pourrait en remontrer à FS 2000.

La modélisation des dégâts, avec les effets de flammes et de fumée. Du jamais vu.

ordonnés en rang d'oignons. Nous et eux sommes protégés sur la majeure partie du trajet par des appareils d'escorte. Ces ailiers, contrairement à ce qui se fait dans nombre d'autres titres, ne se contentent pas de suivre votre appareil à la lettre dans ses circonvolutions. En fait, on se voit attribuer une place bien précise au sein d'une formation (pour s'aider au début, on pourra afficher un guide servant de repère) que l'on devra intégrer au mieux de nos moyens, sous peine de se perdre ou de percuter un autre appareil. L'élément le plus ahurissant du gameplay de B-17 est le fait que l'on va nous permettre d'occuper successivement tous les postes d'équipage. Et pendant le temps où l'on s'absentera de l'un de ceux-ci, on confiera leur bon fonctionnement à l'I.A. qui, la plupart du temps, gère très bien cela, voire bien mieux. Cette caractéristique permet non seulement de rompre la monotonie en changeant de poste de temps à autre, mais aussi d'exécuter soi-même les phases les plus délicates ou cruciales de la mission : préparation et réalisation du bombardement, décollages et atterrissages, défense anti-aérienne à la tourelle et autres petits éléments de ce genre qui rendaient la vie d'un équipier de B-17 si différente de celle d'un postier.

Côté missions et scénarios, on a droit à un joli florilège : deux campagnes dynamiques, une pelletée de missions historiques et des phases d'entraînement assez bien foutues. Le mode Campagne est certainement le plus intéressant et l'on pourra y occuper les fonctions de chef d'escadrille ou de simple commandant qui exécute à la lettre les ordres et les missions établies par le premier. Ces deux types de campagnes offrent des challenges assez semblables. Seuls changent en fait les temps de préparation et de gestion entre deux objectifs. Après une mission, les hommes reçoivent de l'expérience et se spécialiseront de plus en plus dans les postes auxquels ils auront été affectés. Pendant la campagne dynamique, le chef d'escadrille a un véritable rôle de directeur des ressources humaines, en plaçant les uns et les autres à des postes-clés, en gérant les blessés, ou en prenant des risques en faisant voler un homme malade. Si on ajoute à tout ceci l'intendance des appareils et de leurs réparations (à effectuer lors des phases de préparation de missions), la simulation quitte le domaine du vol pour rentrer en profondeur dans le domaine de la gestion d'escadrille.


Pilote/Copilote


Opérateur Radio


Bombardier/Mitrailleuse avant

Les copains d'à bord

PILOTE / COPILOTE
Rien à dire sur ces deux zigotos, sauf qu'ils offrent l'un et l'autre une redondance au contrôle de l'appareil, juste en cas de malheur.

NAVIGATEUR
Élément essentiel du pilotage, il dirigera les appareils suivant le tracé sur la carte. Si l'individu est un peu perturbé, il pourra même perdre la formation et il tentera de rattraper le coup en se repérant grâce aux villes et aux routes aperçues.

OPÉRATEUR RADIO
L'opérateur radio est chargé de toutes les tâches incombant à une mission (changement d'altitude, waypoints), ainsi que de transmettre les données de vol aux ailiers, et aux appareils d'escorte.

BOMBARDIER / MITRAILLEUSE AVANT
L'officier de bombardement est aussi chargé de la mitrailleuse avant mais prendra les commandes de l'appareil afin de le diriger dans la dernière phase du pilonnage.

TOURELLE VENTRALE
MITRAILLEUSES LATÉRALES
Les mitrailleurs sont tous des spécialistes de leur arme. Ils sont capables d'identifier des appareils ennemis à grande distance. Les moins doués d'entre eux pourront occasionner des dégâts collatéraux.

TOURELLE SUPÉRIEURE / INGÉNIEUR
L'ingénieur de bord est chargé de toutes les tâches ayant rapport avec le vol, comme l'estimation de la consommation de fuel à une altitude donnée. En cas d'attaque, il donnera aussi un précieux coup de main en actionnant la tourelle supérieure.

TOURELLE ARRIÈRE
Généralement, le premier homme touché par les balles est celui de la tourelle arrière. Pourtant, ce poste est d'une importance capitale pour la défense de l'appareil.

UN TITRE SUSCEPTIBLE DE PLAIRE TANT AUX FANATIQUES DE L'AVIATION QU'AUX NOUVEAUX VENUS


Tourelle ventrale
Mitrailleuses latérales


Tourelle arrière

Un monde RÉALISTE au possible

Le modèle de vol ainsi que le modèle physique présent dans B-17 The Mighty Eight sont comparables à ce qui faisait jusqu'ici lieu de référence du genre : Fighter Squadron d'Activision. Chaque objet présent a une masse, explose en projetant des débris possédant un poids et une inertie propres et qui peuvent eux-mêmes causer des dégâts. Par exemple, lors d'une attaque, il n'est pas rare qu'en descendant un appareil allemand, on voie un morceau de son aile s'étant détaché aller percuter à son tour un B-17 en endommageant ce dernier.
Cette grande conformité avec le réalisme permet aussi de gérer des atterrissages sur le ventre terriblement crédibles avec nuages de poussières, glissade, vibrations et sons à l'appui.
Le facteur de charge susceptible de causer des dégâts aux appareils lors d'une ressource trop importante est lui aussi simulé, et empêchera les amateurs de voltige de faire peur à leur dix autres petits camarades en entamant une série de tonneaux avec le bombardier.

Lumières...

Le graphisme de B17 est l'un des points qui a été le plus particulièrement soigné. Les modèles extérieurs de tous les appareils présents dans le jeu sont beaux à crever tant ils sont riches en détails. De l'intérieur du cockpit, on peut apercevoir les moteurs, leur fumée et la cadence de leurs hélices. Les tirs avec la représentation de balles traçantes (une sur cinquante dans le ruban de munitions) sont sans aucun doute les plus crédibles que j'aie pu voir dans un simulateur. D'ailleurs, ce jeu assure côté effets : traces de condensation suivant l'altitude, fumées dont le panache varie en longueur suivant la pression et la vitesse, particules à tous les étages et j'en passe. À l'intérieur de l'appareil, c'est le bonheur complet : les hommes d'équipage sont animés en permanence (en motion capture), bougent, agissent et se déplacent d'un poste à un autre en enjambant tel obstacle ou en contournant un autre homme. Pas une seconde ces

petits gars ne demeurent statiques, ou alors c'est qu'ils souffrent d'un problème de balle dans la tête. Le terrain de B-17 est quant à lui tout simplement ce qui a été fait de plus beau en matière de simulation de vol jusqu'alors. Pour commencer par quelques détails techniques, sachez que les textures couvrant celui-ci ont été réalisées avec une précision de l'ordre de la vingtaine de centimètres. Chemins, routes, bosquets, champs et rivières sont tous apparents, et ce, même à quelques milliers de mètres d'altitude. Mieux encore : le tout (terre et nuages) est bump mappé pour donner à l'ensemble une impression de relief comme on n'en avait encore jamais vu. Cette caractéristique du moteur est réellement exceptionnelle puisqu'elle ne fait non pas appel à des possibilités d'un quelconque chipset 3D, mais bel et bien à une particularité logicielle du moteur. Les routes, plans d'eau et villes sont évidemment des copies conformes de la réalité et aideront le navigateur à se repérer. Les cités et zones urbaines sont aussi plates que Birkin mais en altitude, le bump mapping des textures donne l'impression de survoler un paysage rempli de reliefs. Mighty Eight ne se contente pas de nous offrir une vue externe d'un avion et de son tableau de bord, mais bien de toutes les zones habitables de ce dernier. Ainsi, la totalité des postes d'équipage sont représentés en détails. Mais sachez aussi que pour chacun de ces postes, on dispose de trois niveaux de détails : le premier qui offre une vue éloignée de celui-ci (le compartiment avec les hommes assis à leur poste), un autre des instruments (tableaux de bord, racks de munitions pour les mitrailleuses), ainsi qu'une vue action (viseur des tourelles, réticules pour le bombardement, cockpit). On ira se balader de poste en poste grâce aux touches numérotées en un tournemain même si bien souvent, la bêta testée marquait une petite pause entre chaque écran de jeu. D'autres vues offriront au regard les extérieurs, un aperçu de la soute où l'on apercevra les bombes chuter, ou encore celui de la cible visée, histoire d'admirer les dégâts faits à celle-ci comme si on y était.

...et sons

Impossible de parler de B-17 sans évoquer le superbe travail opéré sur le son. Non, ici on ne parle pas de la musique mais bel et bien des ambiances. Le vrombissement des moteurs à l'intérieur d'un tel appareil est omniprésent, soit, mais il n'empêche pas quelques variations facilement discernables par l'oreille d'un cocker. Ainsi, sachez que quel que soit l'endroit de l'avion où vous vous trouverez, vous aurez droit à une restitution parfaitement conforme des bruits présents dans le lieu en question. Le panel d'effets va du grincement d'une tourelle opérant une rotation sur elle-même aux déclics des bombes se détachant de leur rack. Le bruit de la propulsion n'est pas un simple fichier Wav mis en boucle mais a bien été échantillonné sur plusieurs régimes, de façon à casser l'impression de répétition. La chose pousse le réalisme dans ses derniers retranchements : il est possible de discerner le mauvais fonctionnement de l'un des moteurs grâce au son qu'il produit ou encore la direction qu'emprunte un appareil ennemi que l'on a perdu de vue. Pour résumer tout cela en un terme plus simple : c'est du jamais entendu.

Pinaillons UN PEU

B-17 est un chef-d'œuvre comme on en voit bien trop rarement. Naturellement, il est possible de débusquer quelques petits défauts rien que pour le plaisir de pinailler. En premier lieu, du côté technique, on observe quelques ralentissements en passant d'un poste à un autre sur des configurations moyennes. D'autre part, les missions de nuit ont été tout simplement ignorées. L'explication donnée étant que l'escadron Mighty Eight, que l'on dirige dans le jeu, ne volait que de jour. Cela arrange bien les choses et évite d'avoir à bosser sur un terrain illuminé de nuit. Autre imperfection : les verrières de l'appareil sont trop opaques pour que l'on aperçoive un ennemi au travers. Si on ne peut que saluer cette touche de réalisme qui pousse à utiliser les armes latérales (des postes situés à « l'air libre «), il n'en reste pas moins que la chose est illogique car ces vitres sont crades dès le démarrage de l'appareil et ne se salissent pas progressivement au cours de la mission. Dernières choses, et non des moindres : une absence de communications détaillées entre les pilotes des formations, et surtout, surtout, l'absence d'un mode réseau qui aurait pu donner quelque chose de bien fun à plusieurs.

L'escadron au grand complet

Comble du bonheur, pour tuer le temps pendant les missions, il est possible de prendre non seulement les commandes de chacun des bombardiers présents mais aussi de leurs appareils d'escorte, ou, plus surprenant encore, des appareils ennemis, pour peu que l'on soit à la fois sadique et masochiste. Parmi les zingues présents : on trouve des Mustangs, des Thunderbolts, des Lightning ainsi que des Focke Wulf et des ME-262, histoire de faire bonne mesure.







En Deux Mots

B-17 EST LA MEILLEURE SIMULATION DE VOL QUE J'AI PU VOIR DEPUIS FALCON 4, TOTAL AIR WAR OU FIGHTER SQUADRON. UN JEU ABSOLUMENT INCONTOURNABLE POUR LES FANS DU GENRE ET MIEUX ENCORE, POUR LA PLUPART DES GENS QUI SE PASSIONNENT DE PRÈS OU DE LOIN POUR L'AVIATION EN TEMPS DE GUERRE. PLUS QU'UN SIMULATEUR DE VOL, ON A DROIT ICI À UNE REPRÉSENTATION EN BONNE ET DUE FORME DE CE QU'ÉTAIT UNE MISSION DE BOMBARDEMENT DANS LE MOINDRE DE SES DÉTAILS, EN FAIT À UN DOCUMENTAIRE TRÈS VIVANT SUR LE SUJET. ACHETEZ, ACHETEZ, ACHETEZ.

- + Une ambiance de jeu exceptionnelle
- + Des événements passionnants, un suspense unique
- + Un terrain survolé exceptionnellement détaillé et fluide
- − Absence de missions de nuit, quelle tristesse !
- − Absence de multijoueur

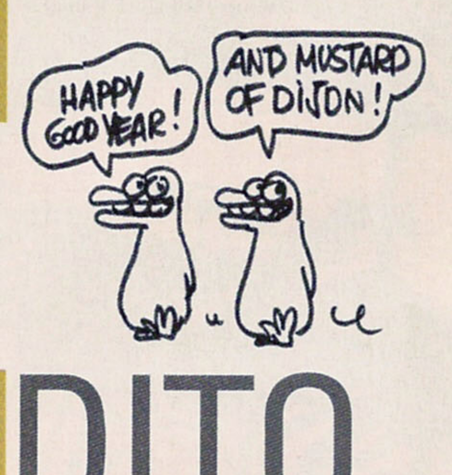
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	90	94


Environmental Audio™ by CREATIVE®
Virgin INTERACTIVE
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr
JOUABLE EN RÉSEAU
© 2000 Shiny Entertainment. All Rights Reserved. Sacrifice is a trademark of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp.Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises.



EDITO

Déjà un an qu'on a fêté nos dix ans. Voilà voilà. Aïe aïe aïe, je sens que je vais galérer à écrire cet édito, moi.
Ah ben non tiens, je sais ce que je vais faire. Comme c'est le début de l'année, je vais me la jouer souhaits.
Et zou, je colle un dessin de Didier Couly et hop, ni vu ni connu, je rentre chez moi. Oui, voilà ce que je vais faire.



Cyrille Baron

10 sur 10

Lorsqu'on apprend que l'Académie militaire de West Point vient d'acquérir 1 000 copies d'un jeu, une bonne dizaine de lieux communs et de stéréotypes viennent à l'esprit. Tout d'abord, que ce produit doit certainement être une simulation de combat, que son développeur sert certainement de gros repaire de militaristes, et qu'il sera utilisé pour l'entraînement des jeunes recrues. Ah tiens, le jeu en question se nomme Steel Beasts, son développeur Shrapnel Games, et oui il sera utilisé par les jeunes recrues. Remarquez, pendant ce temps-là, au moins, ils ne tueront pas de civils.

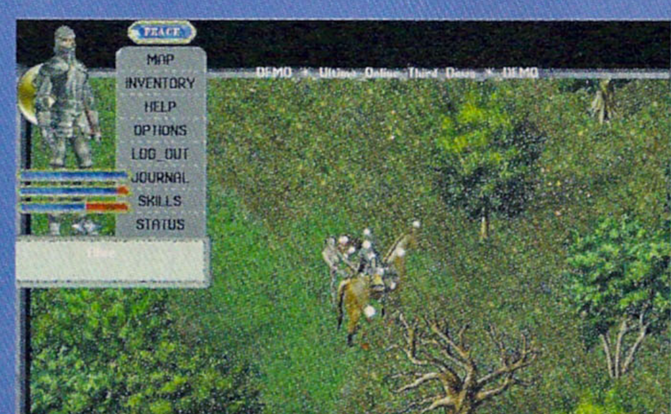
RADIO-on, radio-OFF'

À partir de maintenant, il faudra que les radios web américaines se mettent à payer des royalties aux Majors. Contrairement à la France, aux États-Unis, les radios herziennes ne payent rien sur la musique qu'elles diffusent. L'industrie du disque a néanmoins réussi à imposer que les émissions sur le Net soient, elles, soumises au versement de droits. Reste à savoir si les Majors vont vraiment reverser les droits aux auteurs. Avec leurs conneries, ils vont vraiment réussir à le rendre payant, le Web.

Ultima Online à HONG-KONG



Deux ans plus tard, la folie Ultima Online ne retombe pas et on apprend des choses toujours plus étonnantes sur le premier jeu en réseau massivement multijoueur. Tout d'abord, le nombre d'inscrits, qui avoisine les 200 000, et puis la toute nouvelle extension qui va apporter la 3D au jeu de Garriott (qui restera toutefois résolument isométrique). Plus fort encore : un joueur a démissionné de son boulot pour gagner sa vie grâce à Ultima. D'après Cdmag.com, ce dernier espère toucher trois briques par mois pour servir d'agent immobilier virtuel. Mais les signes que Garriott s'est séparé du projet pour de bon sont bien là : « On a enregistré en Motion Capture des dizaines de mouvements de combat, avec des trucs que vous ne voyez que dans les films de Hong-Kong ; vous faites un double atémi tout en sautant dans les airs. » Richie, reviens !





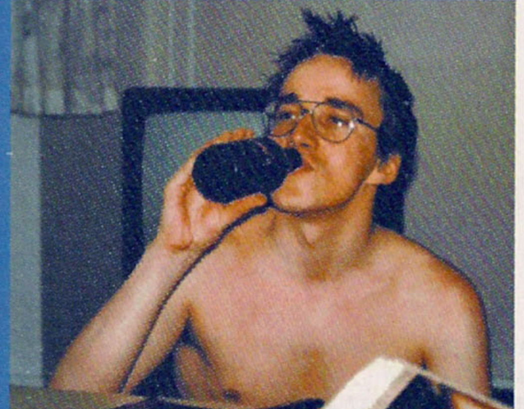
Pour ceux qui se sont toujours demandé quelles pouvaient bien être les fonctions de tous les appareils situés dans le cockpit des 767, il est désormais possible d'avoir des réponses précises à toutes ces interrogations bien légitimes. Ce cadeau qu'est le manuel complet des systèmes de bord de l'avion de ligne de Boeing est mis à la disposition des fans sur le site de Wilco, éditeur d'add-on pour Flight Simulator. La chose est au format PDF (mais quand est-ce que Acrobat Reader disparaîtra du globe ?), compte 116 pages et se trouve au www.wilcopub.com

Pousse-bouton

Linus, SA VIE, son œuvre



C'est l'histoire d'un Finlandais qui s'ennuyait chez lui. Il aurait pu aller faire un tour de scooter des neiges, ou bien se boire un bon bol de chicorée en regardant la télé. Mais non. Il a fait Linux. Cette merveilleuse aventure humaine, vous pourrez la revivre en lisant l'autobiographie du sympathique Linus Torvalds. À paraître au printemps prochain chez HarperBusiness. Il nous expliquera comment il a révolutionné le monde de l'informatique avec son système d'exploitation gratuit qui est aujourd'hui installé sur plus d'une dizaine de millions d'ordinateurs. Il pense ensuite publier un recueil de poèmes en hexadécimal.



Record battu

Belle performance ! Un piratin a posté sur le Net une liste de 55 000 numéros de cartes de crédit qu'il venait de faucher sur les machines du site CreditCard.com, une grosse société de gestion de transactions online. Quelques heures avant, il avait averti cette même société, en demandant une rançon pour éviter le scandale, ce qu'il n'a pas obtenu. Mulder, Scully et tous leurs potes du FBI sont sur le coup. Si vous avez récemment commandé quelque chose sur un site américain et que votre compte en banque se fait siphonner en trois jours, ne vous inquiétez pas, vous avez juste la malchance de faire partie du lot.

Telex

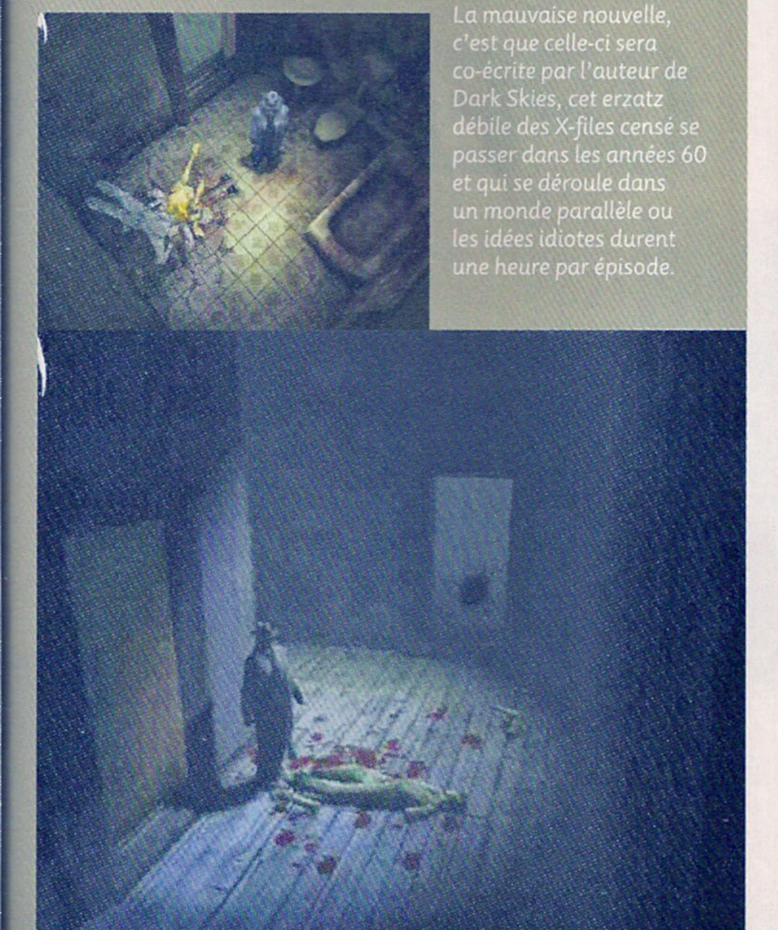
Tiens, d'ailleurs le fabuleux Deus Ex va être porté sous Linux par Loki. On peut s'inscrire au bêta-test sur odin.lokigames.com.



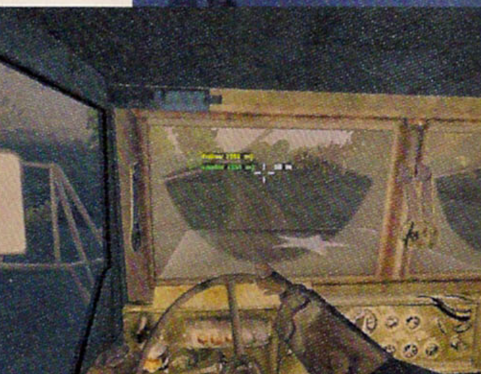
Nocturne INDIEN

Nocturne est connu comme étant un jeu possédant un moteur très novateur pour le genre aventure. Toutefois, ceux qui ont eu la bonne idée d'y jouer se sont aussi trouvés face à des enquêtes très prenantes, des monstres vraiment abominables et un héros mystérieux nommé « Stranger », nanti d'un humour cynique à toutes épreuves. Les dialogues de ce titre figurent à mon humble avis parmi les plus drôles jamais créés pour les jeux vidéo. Nocturne donc, va être adapté en série TV.

La mauvaise nouvelle, c'est que celle-ci sera co-écrite par l'auteur de Dark Skies, cet erzatz débile des X-files censé se passer dans les années 60 et qui se déroule dans un monde parallèle ou les idées idiotes durent une heure par épisode.







On avait déjà eu droit à pas mal de screenshots et une vidéo (tout cela disponible sur www.joystick.fr, bien sûr), mais nous n'avions encore jamais vu tourner Operation Flashpoint en direct live de la vraie vie. À la mi-décembre, on a entendu des hurlements de rennes dans le parking : c'était le père Noël, envoyé par Codemasters, qui nous amenait une version jouable de ce très prometteur jeu de shoot. « Montez Père Noël, qu'on lui a dit, on est au premier étage, bureau 102 ! » « D'accord, fit-il de sa grosse voix joviale, je gare le traîneau et j'arrive ! » Comme il n'avait pas sa carte de parking, il s'est fait tabasser à mort par notre service de sécurité, composé d'une vingtaine de vigiles d'élite dont beaucoup sont d'anciens parachutistes de combat. Mais on a quand même pu récupérer la version jouable de Flashpoint sur sa dépouille. C'est un peu ça, l'esprit de Noël.
Petit retour sur le scénario. Les développeurs tchèques de Bohémia Interactive se sont

>Genre : Shoot tactique >Éditeur : Codemasters
>Développeur : Bohemia Interactive Studio
>Sortie prévue : Mars-avril 2001

OPERATION



En fond sonore à cette photo d'écran, vous pouvez prendre la chevauchée des Walkyries, ou, pour les plus jeunes, le générique de SuperCopter.



L'intérieur d'un hélicoptère de transport de troupes.



Comme une petite taupe, dans les sous-bois, il faudra ramper pour s'approcher des chars et les exploser à coups de roquettes.





Ça ne sera malheureusement pas le cas pour tous les bâtiments, mais il sera parfois possible d'entrer dans certaines maisons pour mitrailler l'ennemi depuis la fenêtre.

amusés à réécrire l'Histoire : nous sommes en 1985, Gorbatchev arrive au pouvoir et annonce sa Perestroïka. Mais cette fois-ci, la pilule passe mal pour les fanatiques staliniens, et certains militaires entrent en rébellion contre le pouvoir. Le très fourbe général Guba se retranche avec sa Troisième Armée sur l'île russe de Korgulev et menace de tout faire sauter à coups de bombe thermonucléaire si Gorby ne cède pas sa place. L'OTAN envoie alors des hommes sur l'île pour y rétablir l'ordre. Voilà, le décor est planté pour une belle campagne de missions solo non linéaires.

Operation Flashpoint sera un shoot tactique contemporain. Traduisez : on ne résistera pas à plus de deux balles, on pourra diriger ses coéquipiers, et les environnements du jeu seront inspirés de la réalité actuelle.

En l'occurrence, sur la version que nous avons eue entre les mains et qui ne comportait que les missions d'entraînement, les décors sont ceux de la campagne française avec ses jolis petits villages paumés, traversés par une départementale, où il fait si bon s'emmerder. La palette des couleurs sera assez terne, façon « Soldat Ryan » (Spielberg avait enlevé 60 % des couleurs sur la pellicule), ce qui paradoxalement devrait donner une impression de réalisme assez étonnante. Les textures semblent très travaillées et la profondeur du champ de vision promet d'être excellente ; on devrait pouvoir repérer des pixels russes à plus de 300 mètres grâce à la lunette de snipe de son M16. Mais le gros intérêt d'Operation Flashpoint, ce ne sera pas le nombre de polygones affichés à l'écran. Ce qui devrait nous tirer des « waaah » d'admiration, c'est la richesse du gameplay. Pour vous donner un aperçu, Operation Flashpoint reprend les bonnes idées de Rogue Spear, Delta Force, Hidden and Dangerous et même Battlezone, tout en y ajoutant une bonne couche d'améliorations. Je passe vite sur le côté « gestion de l'escouade » que nous n'avons pas vraiment pu tester sur la version dont nous disposons. On sait qu'on dirigera une équipe de plusieurs hommes, que chacun aura sa spécialité (assaut, sniping, explosifs...), qu'il y aura beaucoup de communication entre ces hommes, mais malheureusement, tout ceci n'était pas encore bien implémenté.

FLASHPOINT

En revanche, ce qui a très bien marché, c'est le pilotage des véhicules présents sur le champ de bataille. Et là, croyez-moi, ça s'annonce assez fantastique. C'est bien simple, on peut prendre les commandes de tout ce qui roule ou vole : jeeps, tanks, camions, ambulances, transports de troupes, hélicoptères d'attaque... Les véhicules disposeront de leur propre cockpit ou tableau de bord, de leurs propres armes, et malgré leur différence, ils devraient tous se piloter assez facilement. Imaginez un peu ce que ça devrait donner en multijoueur. Après une bonne heure passée à me faire trouer par des balles russes, j'avoue que je suis assez enthousiaste. Operation Flashpoint devrait préfigurer d'une nouvelle génération de jeu de shoot, au gameplay plus riche et plus varié. « Il était temps », diront certains. Définitivement un des gros titres à surveiller pour le premier semestre 2001.

ACKBOO

En vue à la troisième personne, au poste de commandant de tank. On peut aussi prendre la place du conducteur et du tireur.

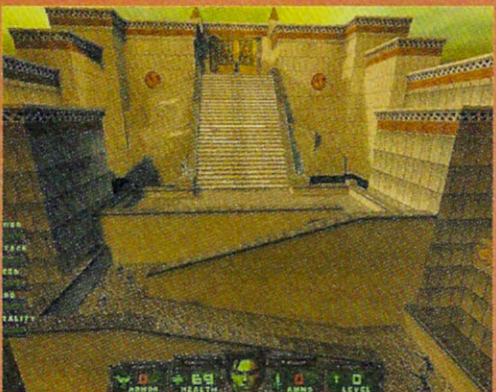




AmD RApide mais sANs chauffer

Le secret a été gardé pendant plus d'un an, mais quelques employés d'AMD ont finalement vendu la mèche. Le rival d'Intel ferait aujourd'hui tourner dans son usine d'Austin un prototype de processeur à 1.5 GHz, sans ventilateur pour le refroidir. D'après un ingénieur de chez AMD, on pourrait même mettre le doigt dessus pendant qu'il tourne, sans risquer de se faire carboniser la main (je vous déconseille de tenter la manœuvre sur votre Athlon). Le secret de ce miracle, c'est une nouvelle substance naturelle beaucoup plus efficace que la céramique utilisée aujourd'hui pour dissiper la chaleur de nos processeurs. Afin de refroidir ses prochains Pentium, Intel pense de son côté développer de nouveaux ventilateurs basés sur les moteurs de tondeuses à gazon.

Il est UN secret



qui deVRAIT le rester

Une superbe interview de John Romero se trouve sur le site de stomped.com. On y apprend pêle-mêle qu'il n'a pas trop apprécié l'accueil réservé par les joueurs à Daikatana, et surtout les opinions de la presse. On nous dit que ses jeux préférés sont MDK 2, Deus Ex, et tiens, Daikatana. D'ailleurs, il est en train d'en préparer un autre (de jeu) et non, il ne peut pas nous en parler car c'est secret. Ouf.

LES fORUms secrets de la CIA, SUITE

Le mois dernier, nous vous parlions, dans cette même rubrique, d'une enquête menée par les services internes de la CIA, qui suspectaient tout un tas d'employés d'avoir utilisé pendant des années un forum de discussion secret installé sur les machines de l'agence. Ça y est, les têtes sont tombées. Plus d'une centaine de membres de l'agence ont été mis au piquet avec un bonnet d'âne, pendant quelques semaines, sans salaire, et quatre autres ont été purement et simplement virés. Les services secrets d'autres pays leur proposeront sûrement des places en or.

Retour au réel

« The Plant », c'est terminé. Stephen King vient d'annoncer que la publication du roman s'arrêtera au chapitre 6, au lieu des 8 initialement prévus. « The Plant », souvenez-vous : c'était ce bouquin que le célèbre auteur fantastique avait choisi de publier en ligne. Un nouveau chapitre était disponible gratuitement au téléchargement tous les mois, mais Stephen King demandait à ses lecteurs de lui envoyer un dollar par chapitre s'ils avaient lu et apprécié. Au début, trois quarts des internautes ont joué le jeu, mais la proportion est tombée en dessous des 50 % à partir du 4e chapitre. L'auteur de « Shining » va donc se remettre à bosser sur des bouquins plus classiques, par exemple ceux que les gens doivent obligatoirement payer pour lire.



Le jeu mystère



Take Two vient d'acquérir le catalogue complet de Duke Nukem qui inclut Duke Nukem 2D et 3D, ainsi que Duke Nukem Forever et Mon Joli Poney Nukem, un jeu mystérieux où l'on achève de jolis poneys shetlands à coups de revolver.

Le SUPER-ordinateur du mois

Notre grande saga "les ordinateurs qui coûtent des miyons" continue, et, ce mois-ci, c'est Shell qui décroche le rôle principal. La compagnie pétrolière va se faire livrer par IBM un ensemble de 1 024 serveurs xSeries travaillant en parallèle. L'originalité, c'est que ce sera le plus gros calculateur du monde à faire tourner une distribution Linux, en l'occurrence une version boostée de la Red Hat. Comme d'hab', au lieu de s'en servir pour faire plein de trucs marrants multijoueurs, des ingénieurs gaspilleront toute cette puissance de traitement dans des projets idiots et sans intérêt. Là, ils parlent d'application d'analyse sismique et de calculs géophysiques pour aider à la prospection pétrolière. Bref, un beau gâchis.

L'EMPIRE des incultes

Empire interactive viens d'annoncer l'acquisition des studios de Rowan software. Pour mémoire, c'est ce dernier qui a commis Mig Alley , d'autres simulations de vols tels que Battle of Britain mais aussi le très déroutant Flying corps qui omettait totalement l'existence des français pendant la guerre aérienne de 16-18. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, ou qui seraient bouchés, c'est bel et bien Clément Ader l'inventeur de l'aviation, et non pas ces deux charlots de frères Wright. D'autres inventions aussi sont françaises, comme la fourchette, la radioactivité, les plantes, le cinéma et les nems.

Telex

Après la Dreamcast, c'est la PlayStation 2 qui aura droit à sa version de Half-Life. Valve et Gearbox l'annoncent pour mi-2001

Le rachat du mois

Ca leur pendait au nez depuis quelques temps. C'est maintenant officiel : Microsoft vient de se goinfrer Digital Anvil pour quelques millions de dollars. Chris Roberts, le fondateur de la boîte, papa de Wing Commander, et du très attendu Freelancer ainsi que Tony Zurovec, chef de projet sur Loose Cannon, quittent le studio. Les sbires de Billou vont terminer le développement de Freelancer et reprendre un titre non-annoncé destiné à la Xbox. Pour Loose Cannon en revanche, l'avenir est moins sûr. Selon Microsoft, le jeu serait tellement ambitieux que la technologie pour le faire tourner correctement n'existe pas encore. Le père Zurovec va donc chercher un repreneur pour son titre. Vu ce qu'il propose, il ne devrait pas avoir trop de mal.

Plus petit, Plus mignon, Plus rond

Pour témoigner de leur avancée dans les technologie de gravure de circuits intégrés en 3D, NEC, un chercheur du HIT, et Seiko viennent de fabriquer le plus petit verre de vin au monde : 2,75 nanomètres, soit environ 200 000 fois plus petit qu'un verre normal. Parallèlement à cette expérience, les généticiens travaillent à miniaturiser les alcooliques. Complètement ivres, ils conduiront des voitures microscopiques et se tueront en percutant des miettes.

Le monde industrialo-pollué de Geidi Prime, planète d'origine des Harkonnen, sera l'un des terrains de jeu de la campagne.

>Genre : Stratégie 3D temps réel
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Westwood
>Sortie : Quelque part en 2001

EMPEROR : BATTLE FOR DUNE



On vous l'a déjà dit, celui qui contrôle Dune contrôle l'Épice. Et celui qui contrôle l'Épice contrôle l'Univers. C'est simple. Alors il va falloir y retourner, sur cette bonne vieille planète Arrakis pleine de sable qui pique les yeux. Seulement cette fois, les grains, ils seront en vraie full-3D de la mort qu'on pourra tourner et zoomer autour, ouaip.
Westwood retourne donc aux origines de son succès avec Emperor : Battle For Dune (voir aussi le reportage sur le Dune de Cryo, dans ce même numéro, ndrc). Ce jeu de stratégie 3D temps réel nous permettra d'incarner le chef de l'une des trois Maisons rivales que sont les Atreides, les Ordos et les Harkonnens.

Malgré le manque d'expérience de Westwood dans ce domaine, le moteur 3D de Emperor promet d'être une vraie merveille.

Cette fois-ci, histoire d'apporter un peu de nouveauté et de variété par rapport au premier Dune, il sera possible d'accéder à d'autres unités et bâtiments en s'alliant, au cours de la campagne, avec deux des cinq sous-maisons disponibles. On pourra par exemple choisir de faire copain-copain avec les Ix pour bénéficier de leur technologie de pointe en matière d'armement, avec les Sardaukars de l'Empereur pour envoyer au combat des unités d'infanterie d'élite ou même avec les habitants du coin, les gentils Fremens, qui nous permettront - ô joie - de contrôler des vers des sables.
Pour la campagne, on nous annonce une progression non linéaire, avec plus d'une centaine de missions se déroulant sur 33 cartes différentes. Suivant le principe de Shogun, il sera possible de gérer son avancée sur la planète au niveau stratégique : on pourra ainsi placer des troupes en réserve sur certains territoires, on devra se replier et faire attention à ne pas trop étendre la ligne de front. Les combats se dérouleront dans 4 environnements différents : Arrakis bien sûr, mais aussi les 3 planètes mère de chacune des Maisons du jeu (Caladan, Geidi Prime et Sigma Draconis). Évidemment, une partie réseau accompagnera le tout, et le jeu sera supporté par le service multijoueur Westwood Online. Emperor ne sortira sûrement pas avant le second semestre 2001, on aura donc l'occasion de vous en reparler de nombreuses fois. Ceux qui ont connu le premier Dune de Westwood (appelé Dune 2 parce que Dune « tout court », c'était chez Cryo), une révolution à l'époque, comprendront pourquoi chez nous, à Joystick, où le jeu vidéo c'est un peu notre passion, on laisse de grosses traces de bave sur le clavier dès qu'on entend parler de son successeur.



Construction de base, gestion des ressources... Emperor appliquera les bonnes vieilles recettes de la stratégie temps réel, en y ajoutant, on nous le promet, de nombreuses innovations.

Ackboo

l'île AUX ENfants

Contrairement à ce qui était rapporté dans le courrier du numéro précédent, ce n'est pas le petit iansolo (un bon élève) qui a écrit que les Grecs portaient des toges et des glaives (et non pas des himations et des xiphos), Kika (une crâneuse). Et même que c'est pomme de terre (« rêve en classe ») qui avait fait l'erreur en caftant. Pour les punir, on les lancera du haut des gémonies et après on les exposera sur la roche tarpéienne.

Telex:

La toute dernière carte multijoueur pour Conquerors, « Prairie », vient de sortir sur le site de Age Of Empires II.

Plus ÉLÉGANT qu'une CASQUETTE : LE CHAPEAU de dingue

Développé par Harmless Games, Infantry sera un genre de deathmatch en 2D qui ciblerait spécifiquement le créneau fort prisé des dingues. Les joueurs entreront dans une arène pouvant accueillir jusqu'à 150 autres dingues. Là, un matériel impressionnant sera à leur disposition pour se tuer : des centaines de véhicules militaires, d'armes de guerre, d'équipements en tout genre. Et si cela ne suffit pas à rassasier leur appétit de violence, il y aura aussi des pouvoirs psychiques, tiens, Pyrokinesis par exemple, pour lancer des boules de feu. Comme dans Ultima Online, il sera aussi possible de coudre ses propres chapeaux puis de les teindre aux coloris de son choix. www.station.com



Mélange des genRES

Take 2 Interactive et Firefly viennent d'annoncer Stronghold pour la fin 2001. Ce jeu à l'ambiance médiévale se présente comme un mélange de plusieurs genres. Les combats se dérouleront en effet comme dans un jeu de stratégie temps réel classique, mais toute la phase de construction des villes se fera de manière beaucoup plus complexe, puisqu'il faudra y organiser la production, optimiser le placement des artisans, bref, faire tout ce qu'on fait dans un jeu de type Caesar ou Pharaon. Ouaip... ça peut être marrant. Mais bon, la fin 2001, c'est loin.



REDEvance CD

Le gouvernement est en train de plancher pour mettre au point une redevance sur tous les supports numériques vierges. On parle bien entendu de CD vierges, mais aussi de disques durs et de cartes d'extension mémoire. Autour des débats, on trouve d'un côté Sorecop et Copie France, favorables à une taxe élevée, et de l'autre les fabricants, eux partisans d'une faible taxe, voire de pas de taxe du tout. Pour le moment, ça cause beaucoup, mais il en ressort qu'une taxe d'environ 5 à 6 balles serait prévue pour chaque CD vierge. Ainsi, le prix du CD vierge passera tout bonnement du simple au double.

Phrase à la con du mois

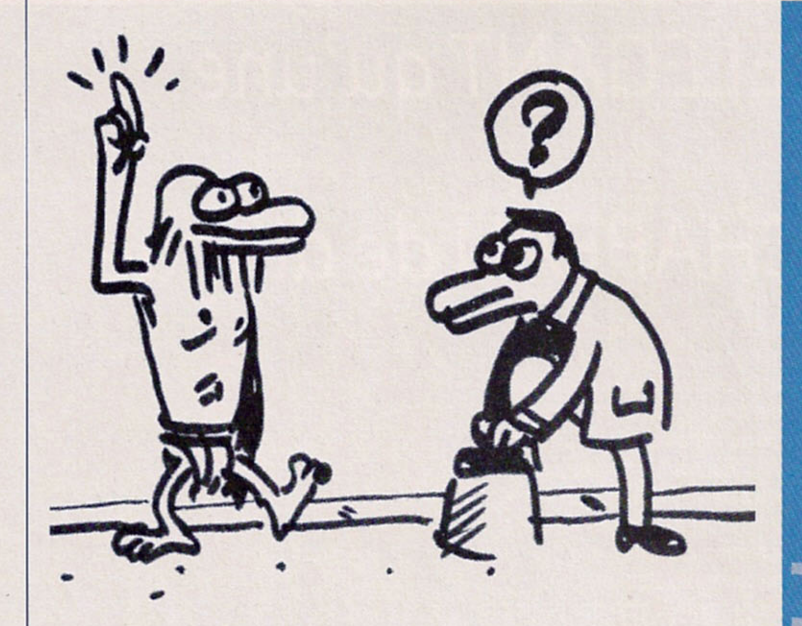
Mardi 12/12, 16h 05

Casque Noir : "Eh Fish ! C'est cool, je couvre le Paris-Dakar pour PlayStation Magazine."
Fishbone : "Ouah super... Euh, et c'est où ?"

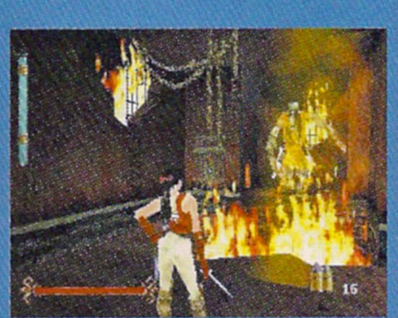
VirOlOgie temps réel

Après nous avoir offert d'excellents jeux de shoot réalistes (Rainbow Six et Rogue Spear), Redstorm Entertainment se lance dans le jeu de stratégie temps réel avec Bio-Strike. Enfin, on dit « jeu de stratégie temps réel », mais on n'est pas trop sûr de ce que ça donnera au final, parce que la description du jeu est un peu zarb. Jugez plutôt : on incarnera le patron d'une société de recherche génétique qui, en utilisant la milice privée de son entreprise et en luttant contre ses concurrents, devra démasquer les terroristes qui ont répandu un virus mortel un peu partout sur la planète. Voilà. Mettez-vous ça sous le bras et faites-en ce que voulez. On va attendre la sortie du jeu, prévue pour le premier trimestre 2001, pour connaître le résultat.





Un coup de Gaume



Signe des temps : le Studio Canal et l'Artists Production Group ont acquis les droits pour l'adaptation au cinéma du jeu Nightmare Creatures de Kalisto. Un jeu vidéo français porté à l'écran par deux géants européens des médias : tout ça ressemble fort à un défi fait aux Américains sur leur propre terrain. La bonne nouvelle, c'est que le film sera réalisé par Ralph Zondag, à qui nous devons « Dinosaure », l'excellent et dernier Disney.

Lara : son film, c'est tellement son jeu !

Le mois dernier, je me moquais affectueusement du site www.tombraidemovie.com à cause de l'interview du réalisateur du film, Simon West. Ce mois-ci, c'est au tour de la bande-annonce de s'en prendre plein la tronche. On y voit cette pauvre Angelina Jolie sautiller dans un trailer monté à la serpe à la manière de « Mission Impossible 2 », ou du dernier clip de Sepultura. Que dire, si ce n'est que le film ressemble en tout point au jeu. En voyant la bande-annonce, on n'a aucun doute sur ce que cette œuvre vend : une paire de fesses délicieusement rondes, des effets spéciaux disponibles dans les plug-ins de Photoshop (version de base) et une musique techno pourrifiante probablement composée du côté de Viroflay Rive Gauche. Non non, je dis ça pour rire, je suis sûr que le film sera excellent. Non non, je dis ça pour rire aussi.

Les sangsues

Chez Barking Dogs, on n'aime pas trop réfléchir. Alors, quand il s'agit de développer un nouveau titre, on va voir ce que font les potes et on fait pareil. En mieux si possible. Après avoir exploité le Homeworld de Relic en sortant Cataclysm, ils s'apprêtent à sortir Global Operation, qui sera un clone complet de Counter-Strike, édité par Crave. Le jeu utilisera le moteur LithTech. Pour mémoire, Barking Dog a bossé sur la bêta 5 de ce mod Half-Life, en collaboration avec l'équipe de développement. Donc voilà, vous êtes au courant. Si vous avez un bon jeu en préparation, une bonne idée ou quelque chose comme ça, ne leur en parlez pas.

Telex

Shiny met à la disposition des joueurs un petit patch pour jouer à Sacrifice en vue à la première personne. Ça se trouve sur www.sacrifice.net

Pouin pro

L'ICANN vient d'annoncer la liste des nouveaux noms de domaines qui seront bientôt disponibles sur la toile : .biz, .info, .name, .pro, .museum, .aero et .coop. Un choix courageux et original qui justifie bien les nombreuses réunions, conférences, buffets de réflexion et autres cocktails dînatoires auxquels les membres de cette Haute Assemblée ont dû assister depuis des mois.



« OBJET :

C'est très vilain de regarder les mails de ses petits camarades. C'est très vilain et c'est très illégal. Et voici justement un cas qui fera jurisprudence en France : le Tribunal Correctionnel de Paris vient de condamner, pour violation du secret des correspondances, trois responsables de l'École Supérieure de Physique et de Chimie Industrielle de Paris. Ils avaient « espionné » durant 10 jours la boîte aux lettres d'un de leurs étudiants. Ce dernier était soupçonné d'utiliser son mail à des fins personnelles. Ils ont été condamnés à des amendes allant de 5 à 10 000 francs. www.legifrance.gouv.fr

Coucou mon choupinou ! »

Comme une balle

Les Suédois de Grin Inc. mettent la touche finale à Ballistics, un jeu de course futuriste en 3D qui s'annonce très speed et surtout très beau. Dans Ballistics, on s'amusera à gouacher dans des tunnels électromagnétiques, à bord d'espèces de motos futuristes. Au niveau technique, les développeurs annoncent carrément qu'une GeForce 2 Ultra sera à peine suffisante



pour faire tourner le jeu avec toutes les options graphiques à donf. Le jeu sera pété de cubemapping, de bumpmapping, de per-pixel lighting et de tous ces petits effets graphiques sympas qui mettront nos beaux processeurs à genoux. Ça devrait ressembler à du WipEout XL sous stéroïdes, avec un moteur 3D à se péter la rétine. On va donc attendre ça de pied ferme.

Les kangourous ont eu beaucoup de mal à consulter leur e-mail le mois dernier. Déjà, sans doigts, c'est assez balèze de se servir d'un ordinateur, mais en plus, le tuyau sous-marin bourré de fibres optiques qui prenait en charge une bonne partie du trafic internet de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande vers le reste du monde a été sectionné pour une raison encore indéterminée, quelque part au large de Hong-Kong.

SEA-ME-WE

Le SEA-ME-WE, c'est le nom de ce gros tuyau de 39 000 kilomètres de long qui passe aussi par le Moyen-Orient et l'Europe, et qui se serait peut-être pris une grosse ancre marine sur le coin de la figure, mais rien n'est certain. Donc voilà, on vous le dit : si vous avez écrit à un kangourou il y a six semaines et qu'il ne vous a pas encore répondu, ne vous affolez pas.

Telex

Quelques mois seulement après son arrivée, Brian Hook quitte Verant Interactive pour monter sa propre boîte de développement. Pour info, c'est le bonhomme qui a créé le Glide de 3dfx.



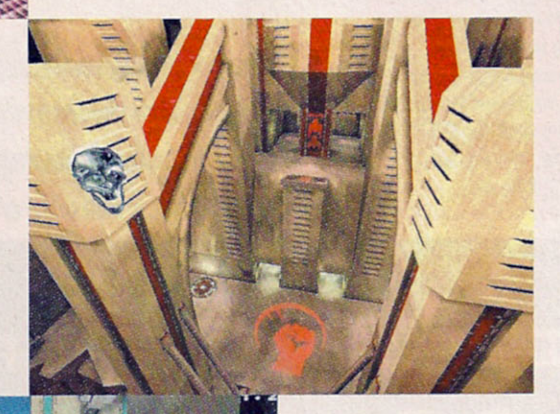
Plein de nouvelles maps spatiales sont au programme avec, cette fois-ci, de belles textures de nébuleuses en background.



Ne dites pas aux Texans d'ID Software qu'avec Team Arena, ils ont voulu se mettre au niveau de Unreal Tournament. Oulah, non alors, malheureux, surtout pas. Là d'ailleurs, ils sont en train d'inonder les forums de discussion sur le Net pour faire rentrer leur version des faits dans le crâne de tout le monde. Officiellement, Team Arena n'a pas été créé pour pallier le manque de modes de jeux originaux de Quake 3 Arena. Pourtant, face à la richesse de Unreal Tournament, avec ses modes par équipe très travaillés comme Assault ou Domination, le titre d'ID Software faisait pâle figure à sa sortie, avec ses trois pauvres cartes pour le Capture ze Flag. Entre temps, un tripotée de mods se basant sur le

›Genre : Add-on pour Quake 3 Arena ›Éditeur : Activision
›Développeur : ID Software ›Sortie : Fin décembre 2000

QUAKE 3



jeu par équipe sont sortis, comme Weapon Factory, Q3 Fortress, le Clan Arena de RA3 et diverses variantes du CTF, mais Carmack et ses potes ont quand même souhaité nous pondre un add-on bien officiel pour enrichir leur jeu.
Voilà donc Team Arena, une grosse surcouche totalement dédiée au jeu par équipe qui va venir s'élarder sur Quake 3, dont les modes classiques comme le Deathmatch ou le Duel sont de moins en moins pratiqués sur le Net.
Le menu des réjouissances est assez copieux, mais pour un add-on qui sera vendu plus de 200 balles, vous me direz, c'est assez normal. En plus du Capture ze Flag qui sera enrichi de nouvelles cartes, trois nouveaux modes de jeu devraient faire leur apparition. Le One Flag ne sera pas le plus inventif : les deux équipes s'affronteront pour amener dans la base ennemie un drapeau placé au centre de la carte. Le mode Harverster, en revanche, promet être plus original. À chaque fois qu'on descendra un ennemi, un crâne apparaîtra près d'un autel au centre de la carte. Le but sera alors de récupérer le maximum de ces crânes, puis de les amener au cœur de la base ennemie afin de les convertir



Le Chaingun fait son grand retour. Cette arme devrait être assez facile à maîtriser, mais bon, ça n'aura jamais la noblesse d'un Railgun...

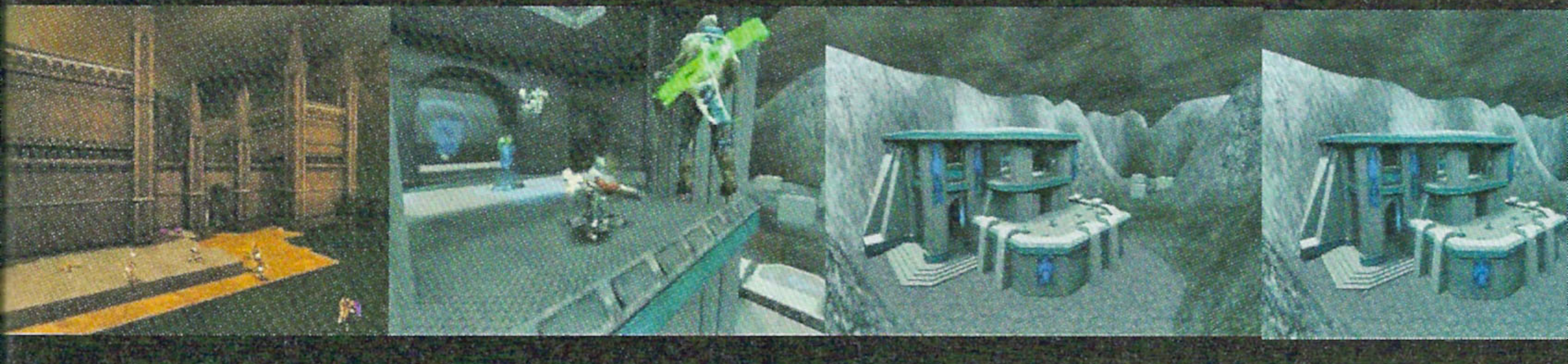
TEAM ARENA

en points. Enfin, le mode Overload devrait être un peu plus classique. Chaque équipe devra défendre l'obélisque placé dans sa base tout en essayant de détruire celui de l'adversaire. S'il n'y a rien de révolutionnaire dans ces nouveaux types de parties, elles promettent au moins d'être beaucoup plus stratégiques qu'un deathmatch bourrinos de base, avec l'obligation pour les équipiers de se coordonner en attaque et de se diviser en groupe offensif et défensif.
Techniquement, pas de refonte du moteur ou de nouveautés extraordinaires à signaler. On nous promet tout de même l'apparition d'une série de nouvelles cartes en extérieur, plus grandes que celles que nous avions l'habitude de voir dans Quake 3. Au niveau des armes, on aura droit à trois nouveaux joujoux dont deux qui resurgiront du passé : le Nailgun, qui date du premier Quake, et le Chaingun, la mitrailleuse lourde de Quake 2. Un lanceur de mines de proximité viendra aussi compléter l'arsenal. On pourra s'en servir pour, par exemple, défendre sa base en piégeant les entrées. Du changement aussi côté power-up, puisqu'on on disposera désormais de quatre nouveaux items particulièrement intéressants.
Le « Doubler », réservé aux brutes, permettra de doubler les dommages qu'on infligera aux ennemis. Il sera cumulable avec le Quad Damage. Je vous laisse imaginer le résultat...
Le « Scout » sera destiné aux éclaireurs puisqu'il accélérera la vitesse de déplacement.
Le « Ammo-Regen » permettra au joueur de disposer de munitions illimitées, et le « Guard » avantagera les défenseurs en remontant constamment leur niveau de vie jusqu'à 200 points.
En pratique, tous ces power-up devraient créer de véritables classes de personnages puisque, selon qu'on dispose d'un « Guard » ou d'un « Doubler », on n'aura évidemment pas les mêmes capacités ni le même rôle dans l'équipe. La liste des nouveaux items ne s'arrêtera pas là ; certains permettront par exemple une invulnérabilité temporaire, d'autres immobiliseront le joueur en l'entourant d'une sphère de protection. À l'heure où vous lirez ces lignes, il se peut que Team Arena soit déjà dans les bacs en Europe. Comme d'hab, attendez le test avant de vous précipiter, c'est toujours plus prudent...

ACKBOO



Les niveaux promettent d'être encore plus beaux et gourmands en polygones que les maps originales de Quake 3. Il ne faudra pas s'étonner de perdre un peu de fluidité.





cOOrdinateur, fais-mOi peur !

Le Coordinateur du Conseil national de Sécurité américain (ça fait classe sur la carte de visite) vient de lâcher quelques phrases bien alarmistes lors d'une récente conférence. Selon lui, des gouvernements étrangers seraient en train de se donner les moyens de déclencher un véritable « Pearl Harbor électronique » sur le réseau informatique des États-Unis. Des organisations de pirates soutenues par des États auraient même déjà procédé à des missions de reconnaissance dans le « Cyberespace »américain pour en trouver les failles. M'enfin bon, le but de ces déclarations est surtout de gentiment influencer le nouveau locataire de la Maison blanche pour qu'il balance le pognon dans les bonnes administrations...



Counter AVP





Aliens Vs Predator était un chef-d'œuvre méconnu du shoot xénomorphe, un genre très à part, faut bien l'avouer. Bon, c'est un ami d'un ami d'un ami qui me l'a dit et du coup, je ne sais pas trop si c'est vrai : Fox Interactive, dans sa grande mansuétude, a annoncé qu'ils allaient enfin lâcher le code source dans la nature. En plus de ce joli cadeau, les toolkit que les développeurs ont utilisés seront eux aussi mis à la disposition des joueurs. La raison d'un tel présent ? D'abord parce que c'est Noël, mais aussi parce que des centaines de fans réclamaient à cor et à cri la possibilité de faire des mods. Tiens, j'ai une idée : un marine armé d'un lance-roquettes perdu dans une base spatiale reliée a l'enfer lui-même où il devrait combattre pour sa vie contre des démons et des communistes trafiquants de drogue. Ça y est, je tiens un jeu.

Grosse FATIgue

Les awards de la conneries existent. Ils sont décernés par Sophos PLC, une boîte anglaise fabriquant des antivirus. Le truc consistait à faire un sondage parmi les utilisateurs en leur demandant quels avaient été les virus les plus dangereux de l'année. Comme une majorité de gens sont des ânes, c'est le virus I love You qui arrive en tête, suivi de près par la love letter. Comme quoi les trucs les plus cons marchent encore. Plus loin, le Navidad et le Kakworm se taillent la part du lion avec leurs noms exotiques qui évoquent le sable chaud et les embruns. Un jour, un journaliste moins flemmard que moi (Bob Arctor, ndrc), donnera un coup de pied dans la fourmilière et osera dire qu'il doit être bien tentant pour une boîte luttant contre les virus d'en fabriquer elle-même ou en tout cas d'entretenir cette peur débile.

L'après France Télécom

Spectaculaire croissance de l'audience du Net en France : avec un bond de +97 % depuis janvier 2000, nous réduisons lentement l'écart important qui nous sépare de l'Allemagne (+68 %) et du Royaume-Uni (+37 %). Réalisée par MMXI Europe, l'enquête recense 12,8 millions d'internautes actifs dans notre pays, répartis de la manière suivante : 56 % d'hommes, 33 % de femmes et 11 % d'enfants. C'est la fréquentation des sites marchands qui a littéralement explosé, avec une hausse de 180 % de leur fréquentation. Y caracolent largement en tête les sites de la FNAC et de la SNCF.

GrOsse chute

GrOsse chute
GrOsse chute
GrOsse chute

Le 12 décembre, Intel et AMD ont annoncé une baisse significative de leurs tarifs en matière de Pentium 4, Pentium 3, Celeron, Athlon, et Duron. Pour donner une idée, le P4 à 1,4 GHz a baissé de 19 %, tandis que les P3 750 descendaient, eux, de 10 %. On pourrait penser que le tassement des ventes de PC aux États-Unis est la principale cause de cette baisse tarifaire ; il semble plutôt que cette stratégie est due à une offensive de marketing de la part d'Intel face à AMD. En effet, le P4 est en passe de devenir le cheval de bataille de la société de Santa Clara, face à l'Athlon Thunderbird d'AMD. Cette baisse ne risque donc pas d'être localisée uniquement aux États-Unis.

Ça pulse

Présentée au Comdex, la technologie PulsOn permettra la fabrication de radars destinés au grand public. Leur précision est telle qu'ils détectent le souffle d'une personne à travers un mur. Les applications civiles sont innombrables : systèmes de surveillance capables de détecter des armes cachées, airbags s'ouvrant un précieux fragment de seconde avant même que le choc n'ait eu lieu, systèmes automatisés pour garer sa voiture. Toujours avec cette même technologie, il est déjà possible de créer des réseaux locaux sans fil à 10 Mbps par seconde dont la puissance devrait être portée à 1 Gigabite par seconde d'ici cinq ans. www.timedomain.com. À mettre en parallèle avec la niouze sur les Big Brother's awards, présente dans ce même numéro.

Amputation 3d

La voilà enfin, la 3D, la vraie, celle qui s'affiche sous vos yeux, devant vous, aussi réelle qu'une chaise au milieu du salon. Comme c'est souvent le cas pour les avancées majeures de la science qui entrent dans notre quotidien (Internet, la bombe à neutrons, etc.), c'est à la demande des militaires que cette invention est née. Ils avaient besoin de projeter des images en 3D, sans qu'il soit nécessaire de porter des lunettes pour les visionner. La technologie est aujourd'hui prête. Les premières applications civiles seront médicales. On pourra, par exemple, projeter des images sur le corps d'une personne opérée pour afficher en surimpression des informations sur ses organes : « Découpez cette tumeur en suivant les pointillés ! Attention, le foie compte double. » Quant aux applications pour le jeu vidéo, je vous laisse imaginer tout ce que l'on pourra découper en 3D et la joie que cela nous apportera. www.3dmedia.com

C'EST DU VÉCU



Y a des trucs tellement cons sur Terre, qu'il nous faudrait plus de papier pour les passer intégralement, bruts de décoffrage.
Alors voilà, faute de pouvoir balancer l'intégrale de l'enquête de « Children Now », une association pour la protection de l'enfance, à propos des jeux vidéo et de l'image de la femme, on va se contenter de quelques extraits biens rigolos :
« – Ce n'est pas une belle image de la femme. C'est une image très déformée. (Loïs Salisbury, présidente de Children Now).
– 38 % de femmes dans les jeux vidéo ont des seins bien trop gros, et 46 % ont un tour de taille bien trop petit.
– 54 % des personnages féminins dans les jeux sont contraints d'avoir des réactions violentes et combatives »
Voilà… C'est ainsi que cette association bien pensante américaine nous dessine avec soin son idéal de la femme, soi-disant pour la défendre : elle serait plate, grosse, et soumise…

IridiuM pour nous tout seuls

C'était un beau projet, Iridium. Une constellation de 66 satellites permettait aux abonnés de téléphoner depuis n'importe quel coin du globe, même le plus paumé. Mais les tarifs délirants des communications (plus de 50 balles la minute) ont définitivement plombé le succès commercial du projet. Après le dépôt de bilan d'Iridium, il était prévu de faire plonger les satellites sur Terre pour qu'ils se consument dans l'atmosphère. Problème : selon la NASA, il y avait une chance sur 250 pour qu'un morceau d'un de ces engins spatiaux brûle mal et qu'une personne au sol se le mange en pleine tronche. Résultat : plutôt que de courir un risque, le Pentagone a préféré sortir son chéquier et vient de lâcher 72 millions de dollars pour racheter la constellation des satellites d'Iridium. Ils seront maintenus en l'air pendant au moins deux ans. Ils n'ont quand même pas fait ça uniquement pour protéger nos têtes, non, puisque ce réseau sera maintenu en service, au bénéfice exclusif de la Navy, de l'US Air Force et de quelques agences gouvernementales triées sur le volet.

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement contradictoire, rendu par le Tribunal correctionnel
– 31ème chambre correctionnelle –
le 07 février 2000

GARBARZ Dani
Né(e) le 26 juillet 1952 à Tunis (Tunisie)

A été condamné (e) à 1 amende de 50 000,00 F
Confiscation des objets saisis
Destruction des objets saisis

Pour :

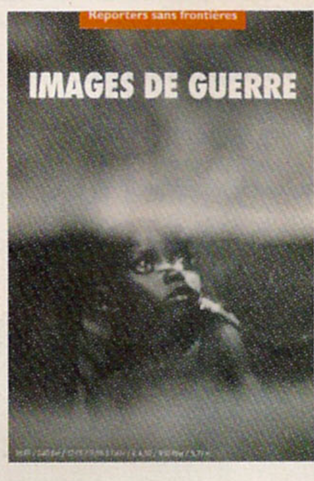
Contrefaçon par édition ou reproduction d'une œuvre de l'esprit au mépris des droits de l'auteur – depuis avril 1998 et jusqu'au 15 mars 1999 – à Paris, faits prévus par ART.L. 335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2, ART.L.122-3, ART.L.121-8 AL.1C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C.PROPR.INT.

Débit, Exportation ou Importation d'ouvrages contrefaits – depuis avril 1998 et jusqu'au 15 mars 1999 – à Paris, faits prévus par ART.L.335-2 AL.3, ART.L.112-2 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.3, AL.2, ART.L.335-6, ART.L.335-5 AL.1 C.PROPR.INT.

LE TRIBUNAL A ORDONNÉ LA PUBLICATION DU JUGEMENT PAR EXTRAIT, DANS JOYSTICK.

3D balles réelles

Pour son quinzième anniversaire, l'association « Reporters Sans Frontières » nous re-balance un petit pavé d'une centaine de pages dans une mare bien sanglante. Le recueil se nomme « Images de guerre », et présente des photos sans concession sur l'horreur quotidienne guerrière. Comme par le passé, l'association milite pour les droits de la liberté d'expression les plus élémentaires, et continue à se battre pour éviter que d'autres journalistes se fassent flinguer, emprisonner, ou même simplement menacer parce qu'ils « osent » abuser de leur droit de parole. Mais surtout, par ce nouvel ouvrage, « Reporters Sans Frontières » nous démontre que l'horreur militaire frappe toujours en premier les populations les plus vulnérables, c'est-à-dire celles qui ne sont pas armées (dans le jargon militaire, on appelle ça des civils). « Reporters Sans Frontières » au www.rsf.fr.







Lorsque Microsoft a annoncé, il y a de cela quelques semaines, la liste des 150 boîtes qui préparaient des titres pour la Xbox, nous avons pu remarquer l'absence d'un des gros poids lourd de l'industrie, Electronic Arts. Fausse alerte, puisque l'éditeur américain vient finalement d'annoncer qu'il alignera pas moins de 10 titres à la sortie de la console de Billou, prévue pour l'automne 2001. La Xbox devraient recevoir rapidement la plâtrée des jeux à succès de la marque comme les FIFA, les Madden NHL et tous ces jeux de sports qui partent comme des petits pains en magasin. Entre ces deux annonces, il a certainement été question de gros sous.

Guerre Totale

La Deuxième Guerre mondiale n'a pas fini de faire parler d'elle. Tiens, en allant au www.wwiionline.com/shots.html, on peut avoir des nouveaux screenshots du jeu World War II Online développé par Cornered Rat Software. Bon, pour ceux à qui cela ne dit rien, il s'agit d'un jeu de guerre pur jus, du genre plein de choses à faire en un minimum de temps, sinon on se fait tirer dessus. On aura droit à nombre de champs de bataille différents, nous plongeant dans différentes régions, de la Sibérie au Pacifique en passant par l'Europe. Ce jeu online permettra d'incarner un fantassin, un pilote d'avion, ou même se glisser dans un tank, avec un sens du détail qui promet d'être assez surprenant. La sortie n'est pas prévue avant l'été 2001. Tiens, en attendant, voilà quelques photos.



E-mail moqueur

La Guerre Froide est terminée. Pourtant, Russes et Américains jouent encore à ces petits jeux rigolos qui les tenaient en éveil pendant cette période. Tenez, récemment, ce sont deux avions de chasse soviétiques qui se sont offert un petit passage à 900 km/h en rase-mottes au-dessus d'un porte-avions américain en Mer du Japon. Le navire de guerre se faisait ravitailler par un tanker ; il n'a donc pas pu atteindre la vitesse nécessaire pour lancer les intercepteurs qui auraient dû tenir éloignés ces intrus un peu joueurs. Les pilotes russes ont pu faire deux autres passes tranquillou. Deux jours plus tard, le commandant du bâtiment recevait sur son e-mail une série de photos prises par ces mêmes pilotes, montrant l'équipage affolé courant dans tous les sens sur le pont d'envol. Il leur aurait répondu « mdr !!! :))))) » (mort de rire) avant de se jeter à l'eau.

Ça ne pouvait pas durer

Dans l'industrie informatique, les « Profit Warning » pleuvent en cette fin d'année. Apple n'est pas épargné et annonce que ses prochains résultats fiscaux trimestriels seront en retrait par rapport à ce qui était prévu. Le G4 Cube ne rencontre pas le succès escompté, même à l'apéritif, et d'une manière générale, les ventes d'ordinateurs reculent dans le monde entier pour tous les constructeurs. Apple va donc repasser en mode « gouffre à pognon » et devrait perdre - oh, une broutille ! - autour des 250 millions de dollars pour ce trimestre. C'est le premier gros revers financiers de l'entreprise depuis que Steve Jobs a repris son contrôle il y a quelques années.

La planète du rêve



Même si son développeur a essayé de m'extorquer 200 balles pour participer a son bêta-test, Battlecruiser Millenium (on vous en parlait il y a deux mois dans la rubrique Réseau) pourrait bien être un de ces produits bizarrement finis mais regorgeant de caractéristiques diverses. J'en veux pour preuve les images de leur générateur de terrain qui nous permettra entre autres de faire des survols de toutes les planètes de la galaxie dans laquelle on évoluera. Parmi celles-ci, Mars, Pluton bien sûr, mais aussi la planète mystérieuse où les développeurs arrivent à extorquer de l'argent à leur bêta-testeurs rarement si bien nommés.

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

➤ VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

➤ VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Ridge Racer 5 (PS2), Driver 2 (PSX), GTA2 (DC)... Et les soluces des tops : Tony Hawk 2 (PSX), Ready 2 Rumble 2 (DC), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.





Partenaire de MICROMANIA

LES MICROMANIA

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

- 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ECULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.







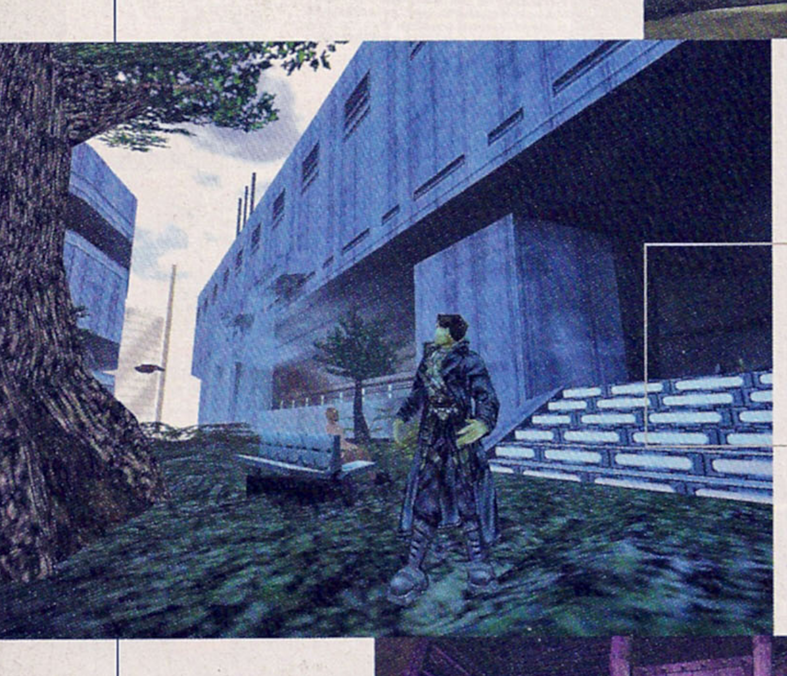


Ce n'est pas parce que l'espace est la frontière de l'infini, qu'il faut oublier que l'homme, à la base, est un piéton. Anachronox est donc un jeu qui se déroule à travers l'espace, mais à pied. Ainsi, on a l'occasion de se promener sur la surface de six planètes différentes, pour rencontrer tout plein de monde et liquider tout plein de gredins très vils. Anachronox est un jeu d'aventure qui nous plonge au cœur d'un monde condamné à mourir. De fait, il vaudra mieux se remuer pour éviter ce funeste destin. En gros, on devra enquêter sur une malédiction passée, genre vieille de 300 ans, héritée d'une technologie ultra-perfectionnée mais extraterrestre, qui menace de scinder le monde d'Anachronox en deux. Pour donner une idée,

Les combats seront riches en effets visuels et pyrotechniques. Ils reprendront les principes de ceux qui ont fait le succès des deux derniers Final Fantasy.

>Genre : Action / Aventure
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Ion Storm
>Sortie prévue : Début 2001

ANACHRONOX



On aura six planètes différentes à découvrir ; chacune d'elles aura sa propre culture.

prenez une planète habitable genre la Terre, sciez-la en deux dans le sens de la longueur (oui, je sais, c'est une sphère, faites un effort d'imagination !), et vous verrez que ce n'est ensuite plus trop vivable. Ça se présentera comme un jeu en 3D temps réel, à la troisième personne, ré-exploitant avec délice une énième version améliorée du moteur de Quake 2.
On pourra gérer simultanément une équipe de trois personnages, pour un total de sept. Il sera fortement question d'explorer l'environnement et d'user de pas mal de diplomatie pour progresser dans cette intrigue. Évidemment, une foule de combats nous permettra d'utiliser d'autant d'armes que de disciplines susceptibles d'exterminer autrui plus ou moins rapidement. Pour la gestion des conflits, le système sera une sorte d'hybride entre le temps réel et le tour par tour, un peu le principe exploité dans les Final Fantasy, septième et huitième du nom. Et quand on dit « foule de combats », il faut aussi parler de la foule de monstres et créatures différentes qu'on aura le loisir de rencontrer. Ion Storm nous en annonce plus de 150 !

Pete Boule



Chacun des personnages que l'on pourra incarner aura ses particularités et maîtrisera un domaine de discipline qui lui est propre.



Il était temps d'y penser

Comme Kate Moss l'a déjà fait en ce qui concerne les cheveux ternes et les pointes cassantes, la NASA vient de déclarer à son tour une guerre, cette fois-ci contre les crashes informatiques. L'agence spatiale américaine a donc créé le High Dependability Computing Consortium, un organisme chargé de mettre au point une nouvelle génération d'ordinateurs qui ne planteront jamais. Plus de freeze, de crash, plus d'écran bleu de la mort… ces machines serviront dans tous les secteurs sensibles où les reboots à répétition ne sont pas permis. C'est l'université Carnegie Mellon de Pittsburgh qui dirigera ce projet, avec l'aide de nombreuses entreprises privées comme IBM, Sun, Compaq, et même Microsoft qui, en effet, maîtrise pas mal le sujet.

Finalement, c'est tant mieux



Après l'annonce de la disparition de Looking Glass des horizons du développement, on pensait que rien de pire ne pouvait tomber sur le petit monde des jeux vidéo. La semaine dernière, on a appris que Obi Wan, la suite de Jedi Knight et de Dark Forces était annulée. Bizarrement, le jeu n'est pas perdu pour tout le monde car il sortira tout de même sur des consoles telles que la PlayStation 2 et la Xbox. Bizarrement aussi, cette nouvelle n'émeut pas les rares gens qui ont vu ce titre à l'ECTS ou à L'E3. À l'inverse, ils parlent d'un gameplay minable et d'un moteur graphique tout juste bon à servir de vitrine technologique pour une zone rurale lapone.

Mon légionnaire

Havas vient de se porter acquéreur de la licence de « Gladiator ». Aucune idée du goût qu'aura la sauce à laquelle Sierra va décliner cette licence : jeu de Shoot/snipe, plate-forme/Action où le gentil gladiateur doit retrouver son cestus, jeu d'aventure où le héros se fraye un chemin dans les catacombes pré-chrétiennes en recherchant son précieux médaillon mystérieux en forme de canard. Chouette, vivement ce jeu !

Au-delà de Westwood

Pendant que vous nous lisez, Westwood Studios demande des bêta-testeurs pour participer à l'élaboration de son jeu de S-F massivement multijoueur, Earth and Beyond. Pour l'instant, on a peu d'infos là-dessus. Westwood affirme que c'est en gros son produit le plus important, exactement ce qu'il avait dit pour Red Alert II, Tiberian Sun et bien d'autres choses plus honteuses. Le bulletin de participation à cette tombola géante (sans obligation d'achat) se trouve au http://westwood.ea.com/html/index_f4.html

Microprose

Le hack inutile de la semaine est celui qui a eu lieu sur le site web de Microprose. La chose était d'autant plus débile que les individus en question n'ont pas fait passer un quelconque message politique, n'ont pas demandé la libération immédiate de prisonniers boumoulais ou exigé que Anne Sinclair fasse un strip sur la place de la Madeleine. Non, ce pauvre gars, n'as rien trouvé mieux que de mettre en ligne un poème intitulé « Je repose par terre ». Je repose par terre, comme son petit corps frêle lorsqu'il sera entouré par dix agents du FBI entrés chez lui pour raison d'État.

Waterworld

Lpnely cvazy c'ersrt in ,pourau stup. On recommence…. Lonely Cat, c'est un nouveau studio fondé par des dissidents de l'équipe de Hidden and Dangerous. Non content de monter leur studio, ils sont en train de bosser sur un shoot à la 1re et à la 3e personne utilisant le moteur de H&D. La chose s'appelle Atlantica, qui est en fait le nom du héros du jeu. Pour le moment, on n'en sait pas plus, mais on peut espérer que ce ne soit pas encore un de ces jeux idiots de shoot se déroulant sur des catamarans.



JFK 2, la résurrection

Le 2 décembre 1999 à 15 heures 34, Bill Gates, le président de Microsoft, a été assassiné, abattu au fusil à lunette depuis un hôtel alors qu'il participait à un gala de charité. C'était l'année dernière et pourtant, les médias n'en ont presque pas parlé. Peut-être parce que le film est encore en tournage.
www.macarthurpark.com

Kamehameha

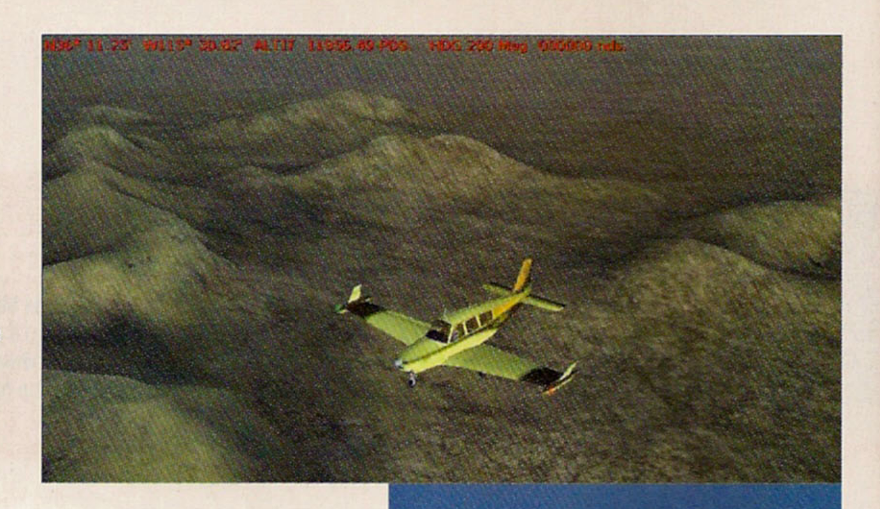
Infogrames vient de s'offrir une belle licence, celle de « Dragon Ball Z ». Les aventures de San Gohan, Vegeta, Piccolo et Trunks feront l'objet d'une adaptation en jeu vidéo destinée aux PC et aux consoles de nouvelles générations. Bon voilà, c'est tout ce qu'on sait pour le moment. Dragon Ball Z, c'est bien, mais (pour rester dans le trip des séries qui ont bercé notre enfance), je me demande qui aura l'idée d'adapter un jour les « Cités d'Or » en jeu d'aventure. Vous imaginez le truc ? Ça serait vraiment bien. Avec Tao, Zia, Esteban, Mendoza, on pourrait même piloter le Grand Condor, tout ça… D'ailleurs, j'étais très amoureux de Zia à l'époque, j'ai même fait une crise de jalousie quand elle a commencé à sortir avec Esteban. Je n'ai pas eu une enfance facile.



Les tatous bouffent les grenouilles

Apres le vrai / faux (mais en fait faux) rachat d'Eidos Interactive par Infogrames, ces gais lurons viennent d'annoncer leur acquisition de Hasbro Interactive. Non seulement le morceau est gros, mais cela devrait leur permettre de revenir un peu au PC après avoir louché sur les profits juteux des jeux consoles. En plus, la nouvelle est double puisqu'Infogrames a un catalogue dont quelques titres ne font pas honte aux vieux Hardcore Gamers que nous sommes.
Pour mémoire, lorsqu'Hasbro avait bouffé Microprose, ses dirigeants avaient multiplié les déclarations très flippantes faisant état de leur « vision » du jeu. La mauvaise nouvelle, c'est peut-être que ce rachat va retarder les bénéfices que la boîte pourrait se faire en gardant pour elle les dividendes qu'elle aurait pu distribuer à ses actionnaires, ou à moi-même pourquoi pas…



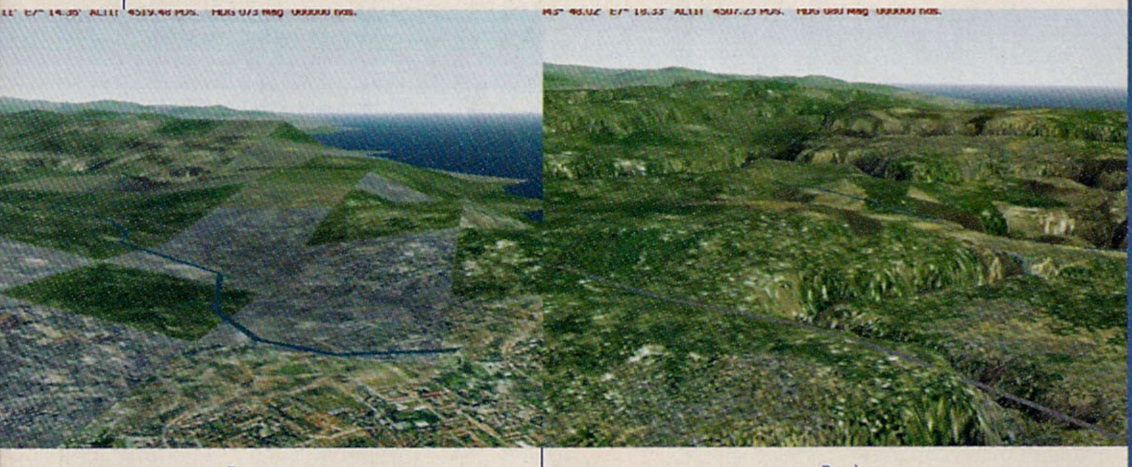


Flight Simulator 2000 ne cesse de s'améliorer et devient un outil très impressionnant. Ces nouvelles extensions raviront aussi bien les spécialistes que les amateurs aimant faire des vols courts en mode visuel (VFR). C'est le panard, à condition de disposer de beaucoup de RAM. Depuis les tout débuts de la simulation de vol, on tente de représenter les terrains du mieux que l'on peut. L'an passé, deux énormes pas ont été franchis dans ce domaine : celui de Fly avec ses paysages photo-réalistes (réalisés

BOOSTEZ FLIGHT SIMULATOR 2000

grâce à des vues satellites), mais surtout celui de Flight Simulator 2000 présentant des élévations crédibles dans le monde entier. Ces deux méthodes radicalement opposées ont toutes deux leurs avantages et défauts. Pour le cas de Fly, on n'a le droit qu'à des zones limitées à cause de la taille gigantesque des scénarios (plus de 50 mégas pour afficher une ville moyenne), ainsi que des textures saisonnières uniques (celles prises au moment de la photo). FS2000 quant à lui affiche des maps moins réalistes, recouvertes de beaucoup moins de repères visuels. Si les deux méthodes ont leurs fanatiques, la simplicité de mise en œuvre de FS vient encore de prouver ses avantages en offrant des scénarios (terrains) encore plus crédibles. Les scénarios de type Mesh (sculptés) élaborés à partir de bases de données géographiques offrent à nos yeux des paysages très précis avec collines, montagnes vallées et pentes douces. La chose est diablement intéressante pour le vol à vue où l'on se sert justement de ces repères. La résolution atteinte ici est proche de vingt mètres, ce qui revient à dire que la moindre colline sera visible.
Ces scénarios, réalisés par des bénévoles, recouvrent un bon quart des États-Unis, ainsi que d'autres zones situées ici et là sur le globe. Ces scènes, comparées à leurs équivalents par défaut dans FS2000 montrent un paysage radicalement différent. L'énorme désavantage étant que cette précision a un prix : des ralentissements pour ceux qui n'ont pas des tonnes de RAM. Mais la chose varie souvent selon la résolution des terrains : quelques créateurs futés ont pris l'initiative de sortir leur œuvre en deux qualités différentes, pour un meilleur framerate.

BOB ARCTOR



Avant — Après

Voici quelques scènes à se procurer à tout prix. Tous ces fichiers sont disponibles gratos au www.avsim.com (dans files library, faire une recherche sur le nom des auteurs pour les trouver).

Nom : Maine Terrain Mesh (Eddie Denney)
Taille : 2.60 mégas
La représentation du Maine est superbe, idéale à traverser pour un vol Bangor-Montréal par exemple.
De nombreuses vallées, fleuves, marais et lacs couvrent la moitié de sa superficie.

Nom : France & Corsica (Raimondo Taburet)
Taille : 28 mégas (6 fichiers)
Le seul scénario couvrant l'intégralité de la France est lentissime et demande au moins 128 Mo de Ram.
De plus, de nombreuses erreurs (lits des fleuves profonds de dix mètres) en font une scène dont on pourra se passer.

Nom : Las Vegas Terrain Mesh (Orlando Sotomayor)
Taille : 4.2 mégas
La cuvette de Las Vegas, ainsi que ses environs qui s'étendent jusqu'aux abords du Grand Canyon.
Un excellent boulot.

Nom : Arizona / New Mexico Terrain (Eddie Denney)
Taille : 6.3 mégas
Superbe région désertique couvrant une bonne partie des deux États.
À prendre de toute urgence.



Installation

Pour installer les Mesh, rien de plus simple : on dézippe un fichier texture dans un dossier « scenery » placé dans un dossier portant le nom de la scène, on va dans « bibliothèque de décors » dans les menus de FS2000, et on recherche sur le dossier sur disque dur. Après cela, il faudra attribuer à la scène une priorité basse (au plus bas de la liste). Temps d'installation après download : deux minutes.



Le nombre d'unités constructibles est théoriquement illimité.





Est-il besoin de présenter les Bitmap Brothers ? Hum ? Qui ne se souvient pas de Xenon, Gods, Speedball, Cadaver, ou encore Z ? C'est vrai, personne n'a oublié que ces gars font partie de la culture micro, et que notre passé de joueur leur doit de sacrés bons souvenirs.
Steel Soldiers marque donc le grand come-back de ces vieux de la vieille, puisque depuis... euh... Z justement, on ne peut pas dire qu'ils aient inondé le marché. Et pour fêter leur retour, les frangins ont choisi de remettre Z au goût du jour. On se trouvera ainsi en gameplay connu, à savoir à mi-chemin entre le « stratégie temps réel light » et le jeu d'action (associé à un



>Genre : Stratégie >Éditeur : Eon Digital Entertainment
>Développeur : Bitmap Brothers >Sortie prévue : Printemps 2001

Steel Soldiers, le retour



système de carte divisée en territoires à s'approprier, grâce à la conquête de drapeaux). Toutefois, nos sbires ont tenu à apporter de réelles innovations à leur jeu (graphisme, technique, I.A., règles du jeu), afin que Steel Soldiers ne soit pas qu'un fade remix, dépoussiéré uniquement pour plaire aux fans de la première heure. Et comme on n'est jamais mieux informé qu'en allant sur place, nous nous sommes rendus dans les studios londoniens des Bitmap pour apprécier le fruit de leur travail. L'équipe est petite, sympa, motivée, et surtout super enthousiaste de nous montrer que le savoir-faire Bitmap, ce n'est pas bon que pour les livres d'Histoire.

La gestion des reliefs fera désormais partie du gameplay.

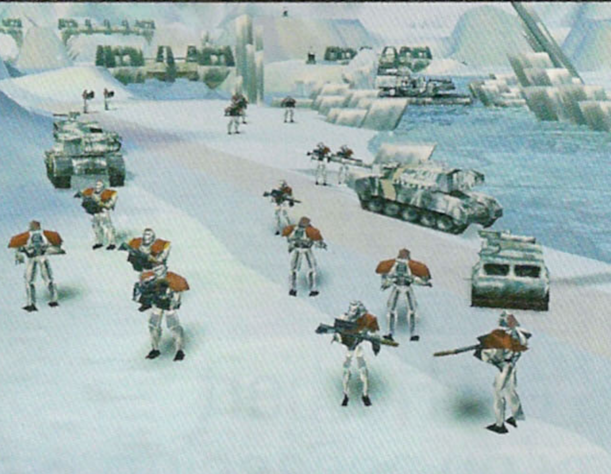


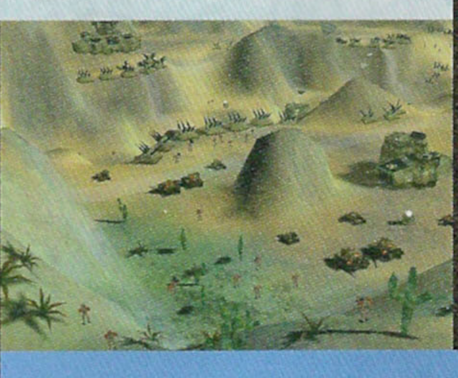
Du neuf avec du vieux, donc

L'histoire de Steel Soldiers débute après que la guerre entre TransGlobal Industries et MegaCom (le background de Z, quoi) s'est terminée. Mais alors qu'une brillante reconversion en agent de sécurité se profilait pour vous à l'horizon, un incident relance les hostilités en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Bon, il est clair que le scénario n'est pas



Une grosse refonte graphique.

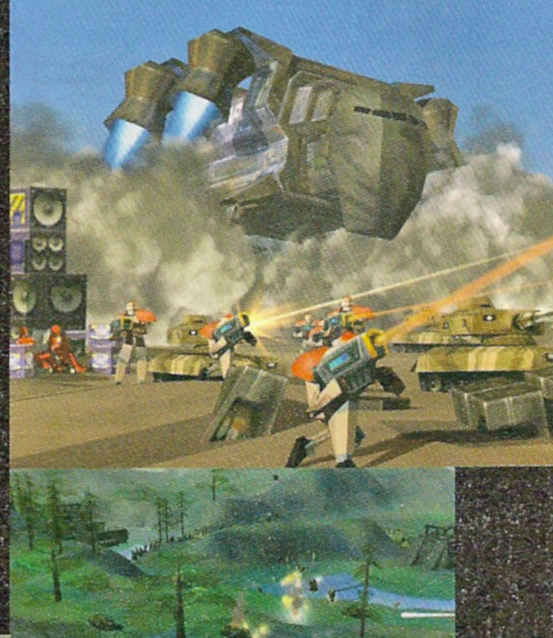




des Bitmap Brothers

la clef de voûte du jeu, même si l'on nous promet des rebondissements (c'est écrit par le scénariste de Medievil et d'Imperium Galactica 2). Ainsi, les missions ne seront pas toutes identiques, à l'inverse de Z où seule la prise complète du territoire comptait pour gagner. Première nouveauté de Z2, et la plus flagrante : le passage à la 3D. La topographie fait désormais partie intégrante du gameplay, dans le sens où les zones de vue et de détection des unités seront influencées par le relief. Par exemple, un mortier construit sur le flanc d'une montagne sera inefficace si sa cible est située de l'autre côté de la crête, hors de sa vue. Mais si une unité alliée se trouve près de l'ennemi, elle signalera sa présence à l'artillerie qui pourra alors entrer en action. Outre les bâtiments, les objets présents sur le terrains seront tous destructibles, à l'image des arbres ou des ponts. Trente : c'est le nombre d'unités terrestres, aériennes et maritimes dont vous disposerez pour vous écharper. Ces dernières seront de facture classique, puisque tanks, hélicos et robots seront votre quotidien métallique. En plus des fantassins, on notera l'apparition de techniciens, d'espions, d'artificiers et d'experts (pour s'approprier des bâtiments ennemis). Truc marrant, vous pourrez sniper les conducteurs des véhicules adverses pour ensuite vous en servir. Autre grosse nouveauté : il est possible de construire une vingtaine de buildings distincts, afin de produire de nouvelles unités et développer votre technologie. Six environnements seront présents (glace, désert, campagne, etc.), dans lesquels se dérouleront les trente missions de la campagne solo. Quant au multijoueur, il proposera vingt cartes dédiées à cette saine activité, pour une huitaine de joueurs en LAN ou sur le Net. Bref, même si le fond n'est pas foncièrement nouveau, cette mise à jour devrait comporter assez de nouveautés pour à la fois raviver la curiosité des vieux croûtons et satisfaire les hautes exigences des gamers modernes.

Fishbone





Atomics ATOMISÉ



Atomics va arrêter de faire des jeux, le développeur venant de déposer le bilan. Pour mémoire, ce sont les gens qui ont fait la série Close Combat, Close Combat II : A Bridge too far, Close Combat III :The Russian Front et Close Combat IV : Invasion Normandy. Le dépôt de bilan de la société serait dû à l'annulation d'une commande de la part de Gores Technology Group. Pour le moment, Atomics ne survit qu'à l'échelle administrative, c'est-à-dire en conservant son directeur et deux autres associés. Pour le reste des employés, l'avenir serait « incertain ».

Big Brother's AWARDS

Bien qu'ils existent déjà depuis un moment en Angleterre, les « Big Brother's awards » français ont eu lieu au mois de décembre. À l'heure où nous bouclons, les résultats ne sont pas encore connus. En attendant, on peut déjà expliquer le principe. Il s'agit de récompenser les volontés et les actions les « plus intrusives » dans le monde fou du high-tech. Pour être précis, il s'agit de dénoncer « toute personne ou institution s'étant distinguée par son mépris du droit fondamental à la protection de la sphère privée ou par sa promotion de la surveillance et du contrôle de personnes ou groupes de personnes ». Il y aura un prix pour chacune des cinq catégories suivantes : administration, entreprise, produit et réseaux, localité, et enfin le « Prix spécial du jury » décerné pour l'ensemble d'une œuvre d'une personne ou d'une entreprise. Il y a quelques bons candidats en lice, notamment France Télécom, Thomson CFS sécurité, et la charmante bourgade de Levallois-Perret. Bon, je vous quitte, j'entends une patrouille approcher … Pour plus de détails, vous pouvez vous rendre au www.bigbrotherawards.eu.org.



C'est Herbert qu'on assassine

KASATCHOK !

Sid Meier a beau s'agiter tout seul dans son coin, il ne fait pas beaucoup parler de lui depuis le lancement de Firaxis, sa propre boîte de développement. Après la sortie du très décevant Alpha Centauri, on apprend que Michael Ely, écrivain en herbe passionné de xénomorphopsychologie clinique, va écrire une série de romans basés sur le monde d'Alpha Centauri. Je m'imagine d'ici les romans : attaques de la fédération terrienne par des extraterrestres, riposte de la Terre, découverte d'un artefact d'une civilisation disparue permettant aux rescapés de prendre leur revanche (en fabriquant un coupe-endives à photons). Frank Paul Herbert aurait déclaré : « J'aurais aimé avoir toute ces idées avant de mourir ! »



La phrase à la con du mois

« Ça, c'est pas clair, c'est clair. »
Lord Casque Noir, le 1er décembre, 16h 24.

Intel : rapide mais dans longtemps

Juste après avoir annoncé des résultats financiers plutôt moyens, Intel a dévoilé une nouvelle technologie de fabrication de processeurs qui permet de graver en très très très très petiot, plus précisément en 0.03 micron, contre 0.15 micron actuellement. Alors les petits bonshommes en scaphandres colorés ont dansé comme des oufs dans l'usine d'Intel, parce que du coup, il sera possible de faire tenir 400 millions de transistors sur un chipset et d'atteindre la dizaine de Gigahertz au niveau des fréquences. Mais ce n'est pas pour tout de suite : Intel ne prévoit pas de commercialiser de tels processeurs avant 2005. Avec une petite GeForce 8 Ultra-Plus-Plus, ça fera sûrement très bien tourner Quake 6.



Alors que la version finale de Doom 3 n'est pas prévue avant 2002, Id Software a déjà présenté une démo technologique du moteur 3D qui sera utilisé par le jeu. Sverre Kvernmo faisait partie des invités, et Nelson Monfort l'a interviewé à la sortie du spectacle : « J'ai vu tourner Doom 3 aujourd'hui. Mes mâchoires sont toujours sur le sol des bureaux de Id, et je crois qu'on va franchir un nouveau cap. Carmack est encore largement au-dessus de tout le monde, et pourtant, j'ai pu récemment voir les dernières versions des moteurs 3D de Epic et de Monolith. »

La 3D de DANS deux ans

Il est 5 heures du matin, un maquettiste en fin de carrière m'explique qu'il rentre à l'instant d'une boîte échangiste, et soudain, voilà que ça me revient : il faut impérativement que je vous parle du portail Service-Public. Il continue à me parler dans l'oreille mais je reste très motivé pour parler de ce site (« … ces trois mecs fallait les éviter »). Vraiment un excellent portail. (« … c'était ultra chaud, y avait des grilles et tout… »). Ça simplifie toutes les démarches administratives, par exemple en y téléchargeant les formulaires sans avoir à se déplacer (« … moi j'm'approche et puis j'mate … »), ça fait gagner un temps fou. Précipitez-vous. (« … quand tu entres c'est la loterie, tu choisis pas… »).
www.service-public.fr

Chez Denise



La phrase à la con du mois :

« Même de loin, j'ai vu qu'elle était moche de près. »
Greg (Joypad) lundi 28 novembre, 14h 14

Telex

La prochaine édition de la Lan Arena, qui réunira 600 joueurs de Quake 3, Counter-Strike et autres jeux en réseau, se déroulera les vendredi 5, samedi 6 et dimanche 7 janvier au studio 217 de la Plaine-St-Denis. Il est sûrement déjà trop tard pour les inscriptions, mais vous pouvez assister à cet événement en tant que spectateur, puisque 500 places sont prévues pour le public. Ça fera sûrement une sympathique sortie du dimanche si vous ne craignez pas les odeurs de pieds.

Glisse toujours

Le prix du produit marketing le plus ridicule de la semaine ira à l'association Westwood Everglide. Ceux-ci ont signé un partenariat pour sortir des tapis de souris Command & Conquer Red Alert II et Tiberian Sun. Jusqu'ici rien de trop idiot, jusqu'à ce qu'on apprenne que chez Everglide, ça les rend fous lorsqu'on dit « tapis de souris », pour eux qui font des « Mousing Surfaces ».

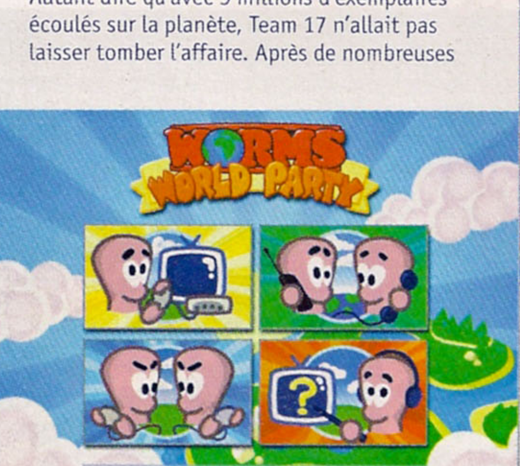




L'un des jeux les plus fendards pour s'éclater avec une bande de potes à la maison est de retour. Qui n'a pas pulvérisé le champ de bataille avec une bombe banane lancée en cloche ? Qui n'est pas devenu expert à la corde ou spécialiste du ramassage de caisses avec un super-mouton ? Non je n'ai pas pété une durite… Je vous cause de Worms, l'un des jeux les plus débiles et les plus poilants de ces dernières années.
Autant dire qu'avec 5 millions d'exemplaires écoulés sur la planète, Team 17 n'allait pas laisser tomber l'affaire. Après de nombreuses suites (Armageddon, dernier en date) ils s'apprêtent à nous sortir un Worms World Party. Avec tout plein de vers et un max de nouveautés pour prolonger la fête, à défaut d'un nouveau concept. Worms permettait déjà de se marrer à tout plein sur une seule machine. Avec World Party, on pourra désormais affronter sur Internet les worms-maniaques du monde entier.
De nouveaux modes multijoueurs, de nouvelles missions et terrains : c'est que qui nous attend dans ce nouvel opus. Il y aura maintenant des parties duel en solo ou à plusieurs avec des boss de fin de niveau, ainsi qu'un système de tournoi. On pourra lancer les nouveaux modes multi en ligne mais aussi sur un seul PC.
Côté graphismes, World Party ne semble pas bien éloigné du look cartoon d'Armageddon. Mais il devrait y avoir des effets visuels originaux et quelques améliorations cosmétiques. Décidément, on n'est pas encore débarrassé des vers. Si certains joueurs commencent à saturer, les nouveaux venus du monde des jeux découvriront Worms avec délectation.

ianSolo





GENRE
Réflexion Stratégie Arcade

EDITEUR
Virgin Interactive

DÉVELOPPEUR
Team 17

SORTIE PRÉVUE
Février 2001

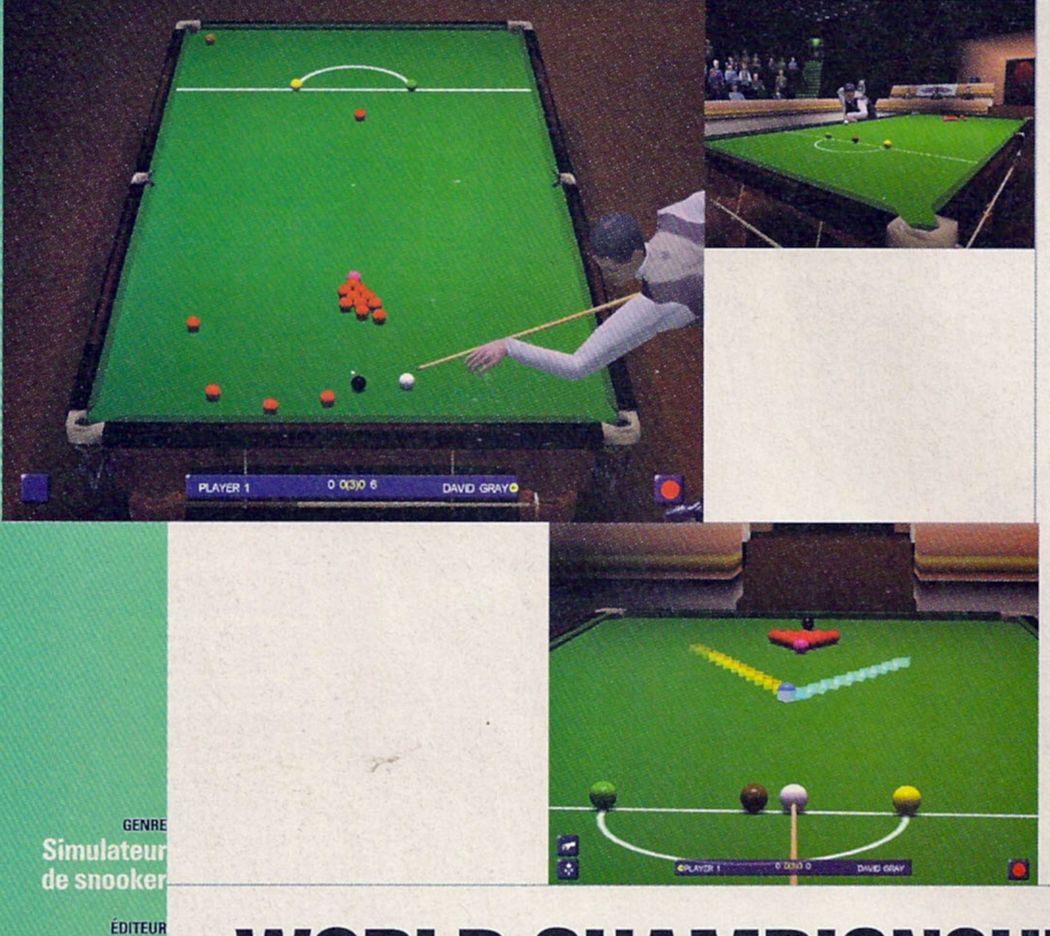
WORMS WORLD PARTY











On les connaît surtout pour leurs jeux de caisses couvertes de boue, les Colin McRae et consorts. Mais attention les gars, Codemasters nous propose cette fois un jeu de snooker et va falloir sortir les nœuds pap' et les gilets en soie. C'est quoi le snooker ? C'est la version britiche du pool américain ou de notre bon vieux billard français. Rien à voir, en fait. Les règles sont différentes, les boules plus petites, et la superficie de la table est maousse, genre trois fois celle d'un waterbed pour ricains obèses. Mais la comparaison s'arrête là car le snooker, c'est la grande classe. Les compétitions se disputent dans des salles célèbres (Preston, Crucible, Londres) et devant un public de connaisseurs. Y a même des laquais en gants blancs qui viennent remettre les boules en place quand une faute est commise. À l'image de la série des Virtual Pool (un Virtual Snooker était d'ailleurs sorti il y a quelques années), World Championship Snooker est réalisé entièrement en carton. Ahaha ! trop drôle le coup du carton. Ahem... Snooky snook est en fait réalisé entièrement en 3D, du sol au plafond. On aura donc droit à des angles de vue très réalistes et des plans comme à la télé. Le public et les joueurs sont également modélisés, ainsi que les pingouins en gants blancs dont on causait plus haut. WCS est cautionné par l'Association mondiale de snooker, ce qui nous vaudra plusieurs niveaux de difficulté (dont certains bien balèzes, à première vue) et la présence virtuelle des meilleurs joueurs de la discipline. On disposera d'aides pour visualiser les trajectoires, mais WCS ne permettra pas comme Virtual Pool de manipuler la queue directement en secouant la souris. Pas de problème côté simulation des trajectoires et rebonds, au moins aussi convaincantes que la phase précédente était salace. Bon, les trois personnes passionnées par le snooker qui nous lisent seront donc ravies de cette initiative de Codemasters. Les autres s'associent à ma personne pour réclamer la sortie imminente d'une simulation de pétanque digne de ce nom, parce que fan de chichoune, y a pas que le snouqueur ici-bas.

IanSolo

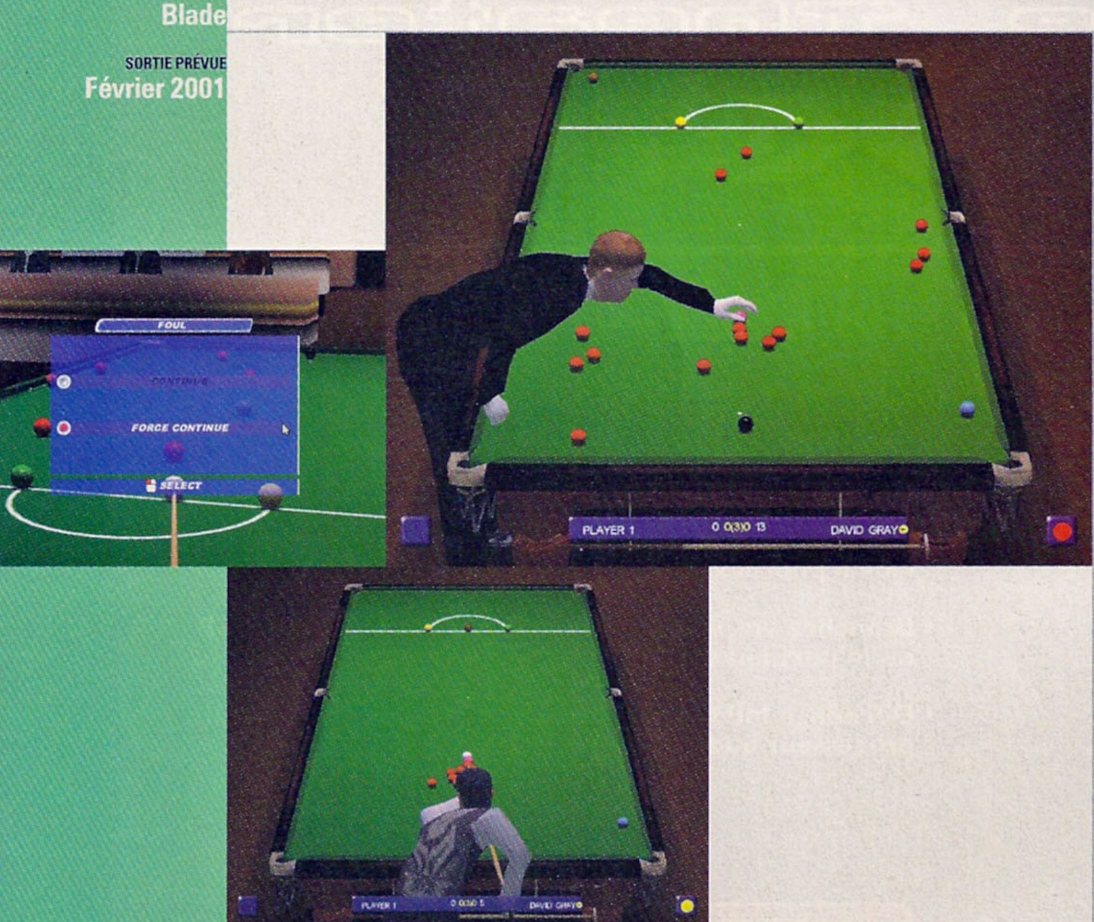
GENRE
Simulateur de snooker

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Blade

SORTIE PRÉVUE
Février 2001

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER




ON VA
VOUS SOIGNER !
BUNGIE
ONI
SORTIE NATIONALE
LE 27 JANVIER 2001
TAKE 2
PC CD ROM
PlayStation 2
Mac
ROCKSTAR
ke 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software
ngie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple,
ac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

Les dernières aventures de Simon l'apprenti sorcier datent de cinq ans. Le héros nous avait à l'époque conduit à le suivre jusqu'aux tréfonds du loufoque et du bizarre. Après ces quelques années de silence, il semble bien qu'une partie de l'équipe de développement des deux précédents épisodes ait repris du service. Tout débute dans le temple aztèque de Tomb Raider, par une résurrection. Notre sorcier déluré va retrouver ses vieux compagnons toujours en guerre contre l'inénarrable Sordid le bien nommé. Énigmes, puzzles et concours débiles (qu'on espère moins incompréhensibles que par le passé) seront de la partie, à travers un

Dear Simon, I hope this note finds you in good health.



Sordid n'est pas encore mort, il complote de plus belle, et vos vieux amis ne seront pas de trop pour, une fois de plus, contrecarrer ses projets machiavéliques.

GENRE
Aventure

EDITEUR
Hasbro Interactive

DÉVELOPPEUR
Headfirst Productions Angleterre

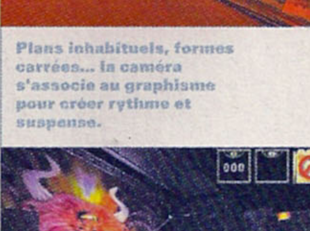
SORTIE PRÉVUE
Février 2001

SIMON THE SORCERER 3D

scénario d'un humour apparemment toujours aussi débridé. Entre une fée sur le retour très faux-cul et un garnement prêt à tous les irrespects, le voyage promet d'être original. Le graphisme, assurément 3D, promet des jeux de lumière en temps réel, des animations de personnages et textures variées. Tout ce chamboulement technique, associé à un scénario délirant, devrait déboucher sur une aventure digne des anciens épisodes. Si ce soft s'avère à la hauteur de ses promesses, alors on peut être sûr d'avoir là un produit qui, à l'instar du dernier Monkey Island, nous prouvera sans détour la résurrection d'un genre que l'on croyait fini.

Kika

Plans inhabituels, formes carrées… la caméra s'associe au graphisme pour créer rythme et suspense.



seven deadly sins? You know? I had a little hassle over pride but I think I've got it sorted out now.

On imaginait les fées belles, minces et vêtues de voiles translucides, il semble bien que ce look soit tombé en désuétude ; il suffit de voir sa fée personnelle pour s'en assurer.



Quand on y réfléchit, à l'exception de la full-3D de Homeworld, de la 3D-tactique de Myth et de Warhammer : Shadow of the Horned Rat, et de la 3D-rôle de Sacrifice (pour ne citer que les meilleurs), les jeux de stratégie temps réel (STR) n'ont guère changé d'apparence depuis Command & Conquer. Il faut dire que la vue de haut n'a pas son pareil pour permettre de prendre des décisions à l'échelle stratégique. Du coup, évidemment, les innovations ne sautent pas toujours aux yeux, même quand elles existent, comme dans Total Annihilation (gestion multi sites) ou dans Age of Empires 2 (scénarisation des campagnes). Pour ce nouveau millénaire, citons quand même au titre des promesses les plus alléchantes : l'Intelligence Artificielle de Peacemakers, l'écosystème de Battle Realms, et...



L'importance relative des cinq ressources (nourriture, bois, pierre, or et acier) variera au cours des âges.



Depuis qu'il a prononcé son premier mot (il aurait dit « Empire Earth » à l'âge de 7 mois), Rick Goodman rêve de faire un wargame immense, qui couvrirait toute l'histoire de l'humanité. Après avoir fait ses armes dans les jeux vidéo en tant que concepteur principal de Age of Empires, notre ami Rick s'est donc attaqué à son projet à lui : un Age of Empires porté à la dimension épique d'un Civilization, de la découverte du feu aux technologies du futur. Rien que ça.

par Wanda

Empire Earth



l'ampleur épique d'Empire Earth. Bon, je vous l'accorde, ce dernier ne promet pas une avancée aussi majeure que les deux autres, car Empire Earth repose le même cocktail « histoire et STR » que Age of Empires. Mais il est difficile de reprocher à Rick Goodman de vouloir exploiter un filon qu'il a en grande partie créé. Et puis même si elle ne s'exprime pas en termes particulièrement innovants, l'ambition d'Empire Earth est bien réelle : 500 000 ans d'histoire, c'est monstrueux. Car outre le boulot qui consiste à créer une quantité incroyable de technologies, d'unités et de bâtiments, il y a l'organisation de toutes ces données entre elles. Je déteste les conf' de presse. Vous ne voyez pas le rapport ? Il est pourtant simple : si je vous parle aujourd'hui d'Empire Earth, c'est parce que j'ai été invitée le mois dernier à une conférence de presse américaine où Rick Goodman présentait les dernières avancées de son jeu. Je déteste les conf' de presse, donc, parce que les gens y sont en représentation, et qu'on ne peut pas vraiment savoir ce qu'ils ont dans les tripes. Mais dans le cas de Rick Goodman, c'est un peu différent : d'entrée, on sent que ce gars-là, c'est pas le rigolo de service. Les données, il devrait savoir nous les gérer de main de maître.

Vous avez dit « richesse » ?

Pour bien comprendre ce qu'est Empire Earth, nous allons donc partir d'une base connue : Age of Empires. Grosso modo, ça démarre de la même façon : on a quelques paysans, on construit un campement initial, on récolte des ressources, on produit d'autres paysans, on construit des fermes, une caserne et un temple, on produit des soldats et des prêtres, on upgrade son campement initial, on accède à de nouveaux bâtiments, à de nouvelles unités et à des upgrades technologiques pour chaque bâtiment. Et hop, en voiture Simone : la grande roue de l'histoire est lancée. En choisissant de développer tel aspect plutôt que tel autre, on oriente le jeu à sa guise : militaire, religieux ou culturel. Il y aurait beaucoup de choses à dire sur la richesse des possibilités militaires dans ce jeu, 500 000 ans d'évolution technologique obligent. Mais si vous le voulez bien, on va faire court : de la découverte du feu au XXIIe siècle, on pourra se battre sur terre, puis sur mer, puis dans les airs, puis à distance (je vous recommande l'explosion de la bombe H, du plus bel effet, dans tous les sens du terme), puis dans l'immatérialité (à l'âge de l'information, qui succède à l'âge atomique), puis par procuration (quand les robots issus de nos recherches en nanotechnologies mèneront les guerres à notre place). Ou alors, comme dans Age, vous pourrez aussi construire un certain nombre de Merveilles. C'est ce que j'appelle la voie culturelle, car chacune d'elles vous donnera accès à des connaissances particulières. Par exemple, le phare d'Alexandrie vous offrira une extraordinaire vision sur les eaux, ce qui permettra à vos bateaux de commerce de vaquer sans danger à leurs affaires. Pour finir, la religion sera une voie à part entière, car les prêtres gagneront des pouvoirs au fil des âges, et ils pourront balancer tout un tas de catastrophes et de calamités, genre attaques de sauterelles, ouragans, tremblements de terre, éruptions volcaniques, etc. À votre avis, quels vont être les pouvoirs de notre époque moderne ?



L'âge du feu et l'âge de pierre représentent environ 490 000 ans, soit 98 % de l'époque couverte, mais seulement une petite partie du jeu..



Le jeu est tout en 3D, et il gérera la succession du jour et de la nuit.

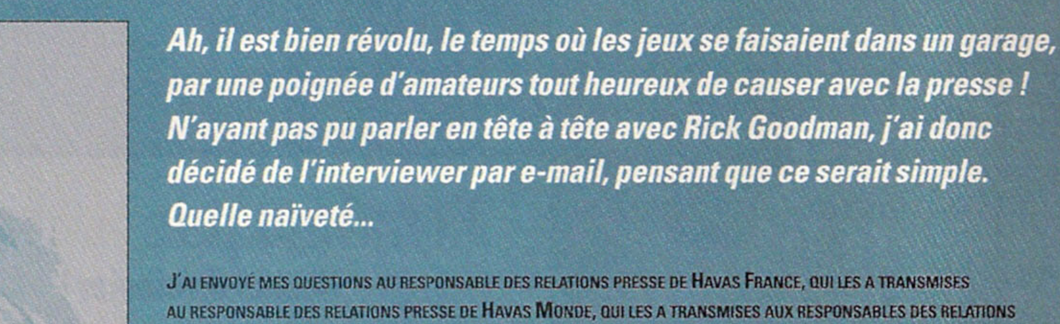
Et même pas besoin du clavier !

Évidemment, vous pourrez combiner tous ces pouvoirs. Enfin, disons plutôt que vous ferez ce qu'on vous dira dans le jeu solo (oui, il est très fortement scénarisé, ce qui devrait en faire un excellent tutorial), et que vous aurez une entière liberté de choix en mode multi. D'ailleurs, en multijoueur, vous pourrez choisir l'une des douze civilisations prédéfinies, ou carrément créer la vôtre, grâce à une des options les plus intéressantes de ce jeu : l'Atelier de Civilisations. Cet atelier est en fait une liste de caractéristiques, regroupées par type d'unité et de bâtiment, entre lesquelles vous répartirez un certain nombre de points (toujours le même, sinon c'est pas du jeu). Par exemple, vous pourrez affecter deux points à « régénération en mana plus rapide » (pour les unités religieuses), ou un point à « portée plus longue » (pour les unités de combat à distance), ou trois points à « résistance accrue » (pour les bâtiments de défense), et ainsi de suite. Bref, je vous raconte pas comment ça va être le casse-tête pour équilibrer ce jeu ! Entre les trois ou quatre « bâtiments » du début (qui seront en fé des grottes car – j'en profite pour étaler ma culture – ce n'est qu'à la fin de l'âge de pierre, soit vers 7 000 ou 8 000 avant J-C pour les civilisations les plus anciennes, que les hommes commencèrent à comprendre qu'au lieu de courir après la bouffe, ils pouvaient capturer les animaux et cultiver la terre) et l'explosion technologique du XXe siècle, bonjour le champ d'action possible ! Mais bon, s'ils y arrivent, j'ai hâte de voir le résultat.

Genre : Stratégie Temps Réel **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Stainless Steel Studios
Sortie prévue : Été 2001 **Web :** www.stainlesssteelstudios.com

Interview de Rick Goodman

concepteur principal de Age of Empires et de Empire Earth, assist de Jon Alenson, concepteur, et de Stefan Arnold, crivain.

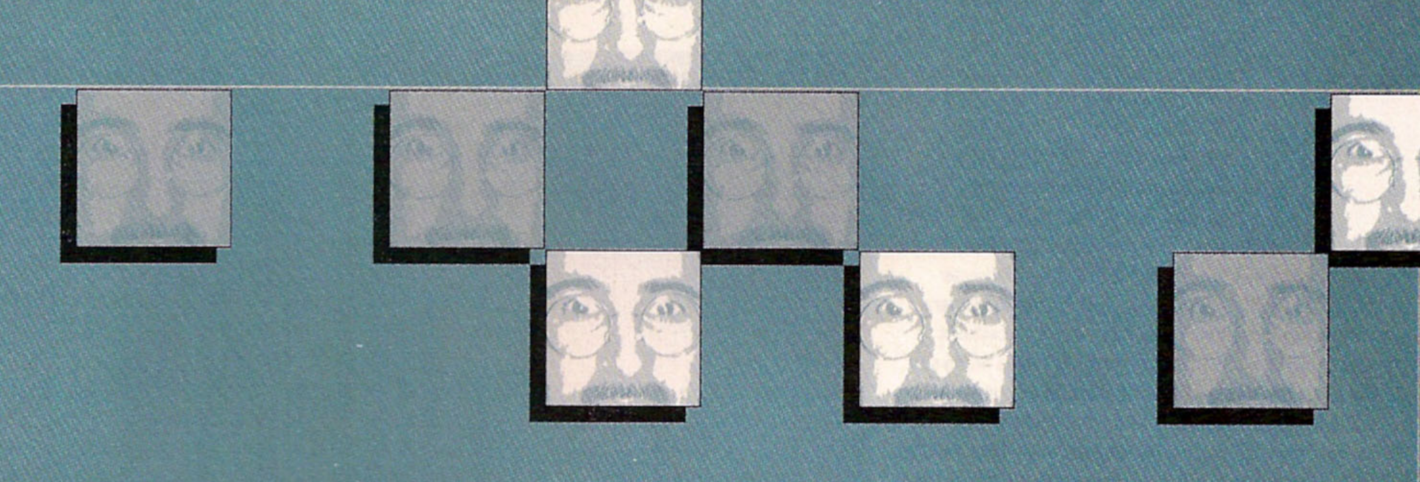


Ah, il est bien révolu, le temps où les jeux se faisaient dans un garage, par une poignée d'amateurs tout heureux de causer avec la presse ! N'ayant pas pu parler en tête à tête avec Rick Goodman, j'ai donc décidé de l'interviewer par e-mail, pensant que ce serait simple. Quelle naïveté...

J'ai envoyé mes questions au responsable des relations presse de Havas France, qui les a transmises au responsable des relations presse de Havas Monde, qui les a transmises aux responsables des relations presse de Havas États-Unis, qui les ont transmises à la directrice des opérations de Stainless Steel Studios, qui les a transmises à Jon Alenson, qui a transmis des éléments de réponse à Stefan Arnold, qui a mis en forme les réponses et les a fait lire à Rick Goodman, qui a renvoyé quelques corrections à Stefan Arnold, qui a réécrit les réponses et les a envoyées à la directrice des opérations de Stainless Steel Studios, qui… et ainsi de suite jusqu'à moi. Est-ce que l'industrie du jeu ne serait pas en train de confondre professionnalisme et procédures administratives ?

Joystick : Qu'est-ce que Empire Earth va apporter au genre de la « stratégie temps réel » (STR) ?
Au-delà de son ampleur, Empire Earth apportera énormément au genre et aux joueurs. Le jeu permettra de construire de véritables empires, où le positionnement stratégique de certains bâtiments sera déterminant. Les joueurs pourront customiser leurs unités selon leurs souhaits, en choisissant parmi un grand nombre d'attributs différents à améliorer. On pourra obtenir des héros pour mener les troupes au combat, ce qui leur permettra de se battre au-delà de leurs capacités habituelles. Et puis il y a aussi l'Atelier de Civilisations, qui vous permettra de créer votre propre civilisation en choisissant parmi tout un tas de caractéristiques et en les combinant à votre guise. Et ceci n'est qu'un petit exemple de tout ce qu'Empire Earth va offrir.

Dans quelle mesure Empire Earth est-il comparable à Civilization ?
Empire Earth couvre 12 époques et 500 000 ans d'histoire ! Le jeu pourra générer aléatoirement des cartes d'une taille et d'un type prédéfinis. Vous pourrez jouer à 16 alliés ou ennemis en réseau local ou via Internet. Il y aura aussi plusieurs grosses campagnes solo qui, à elles seules, couvriront l'ensemble des 12 époques du jeu. Enfin, l'éditeur de scénarios intégré au jeu permettra aux joueurs de créer leur propres maps et mêmes de vraies campagnes.



La caméra n'étant pas libre, la grande majorité des joueurs va sans doute se contenter d'utiliser le zoom. Dans ce cas, pourquoi avoir développé un moteur tout en 3D ?

Pour le mode multijoueur, la question ne se pose même pas : nous voulons que les gens se battent entre eux, pas avec la caméra ! Pour le mode solo, en revanche, nos concepteurs de scénarios utilisent la caméra pour raconter leurs histoires, grâce à des séquences filmées qui ponctuent le déroulement et l'enchaînement des missions. Les joueurs auront vraiment l'impression de prendre part à l'action des campagnes. Ils pourront se rapprocher jusqu'à pouvoir discerner tous les détails des personnages de premier plan, tandis que le paysage s'étendra à perte de vue derrière eux, jusqu'à l'horizon. Mais au-delà de cette histoire de caméra, la 3D ouvre également la porte à la liberté artistique et la création. Le jeu est magnifique, et une fois que les gens l'auront vu tourner, je doute que la question de savoir pourquoi nous sommes passés de la 2D à la 3D se pose encore.

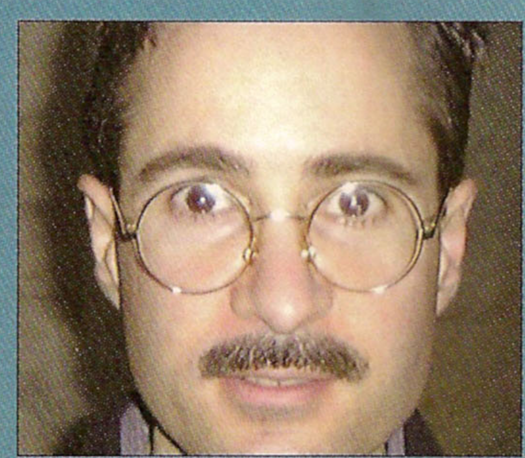


Empire Earth permettra-t-il, à ceux qui choisissent la voie de la construction, de faire le poids face à ceux qui choisissent la voie des armes ?

Nous n'avons pas voulu priver les joueurs de la possibilité d'attaquer rapidement, mais nous avons fait en sorte que les joueurs de type plus défensif aient une chance de résister à une telle attaque. Le concept de moral a été notamment créé dans cette optique : quand vos troupes défendent votre Hôtel de Ville ou votre Capitole, elles reçoivent un bonus moral qui leur donne un regain d'énergie et leur permet de combattre plus longtemps. Et en plus des murs et des tours, d'autres bâtiments peuvent vous aider à contrer un rush : l'Hôpital, par exemple, guérit les unités à proximité, tandis que l'Université protège contre la conversion par les prêtres adverses.

Empire Earth ressemble quand même énormément à Age of Empires. Croyez-vous qu'il soit vraiment possible d'innover sur un gameplay aux conventions aussi établies ? Pensez-vous que le jeu de STR ultime ressemblera lui aussi à Age of Empires ?

Avec Empire Earth, nous n'avons pas l'ambition de redéfinir le genre du STR, mais de lui faire franchir une nouvelle étape. Nous en avons amélioré les fondements à chaque fois que nous l'avons pu, comme ce fut notamment le cas avec l'interface utilisateur, mais nous avons apporté de la créativité surtout sur le plan du contenu. En voici un autre exemple : en permettant d'upgrader l'Hôtel de Ville, Empire Earth en a porté le concept (sic, ndr) un cran plus loin. Ainsi, le campement initial ne peut être transformé en Hôtel de Ville que quand il est occupé par un certain nombre de citoyens. Et un Hôtel de Ville pourra ensuite être upgradé en Capitole, ce qui lui conférera un certain nombre de nouveaux avantages économiques et défensifs.



Pour Rick Goodman, qui avoue avoir une passion pour les jeux de plateau depuis 1972, tout commence vraiment en 1978, quand il entre dans le club des wargamers de l'université de Virginie. Là, il joue à Squad Leader avec un gros gars à l'air débonnaire (je m'avance : il était peut-être mince et hargneux, à l'époque) : Bruce Shelley, qui participera à la création de Civilization avec Sid Meyer quelques années plus tard. Sans le savoir, Rick Goodman vient de poser la première pierre d'Empire Earth. Vient ensuite sa deuxième année pivot, 1991 : Microprose sort d'abord Command HQ, le premier jeu de stratégie temps réel multijoueur, puis Civilization. Rick commence alors à bosser en tant que consultant en informatique de gestion jusqu'à ce que, troisième année pivot, il réalise en 1994 qu'il préférerait faire des jeux plutôt que des bases de données. Là, il crée Ensemble Studios avec son frère. Ils embauchent Bruce Shelley et créent ensemble Age of Empires, avec le succès que l'on connaît. La suite est simple : Bruce veut se concentrer sur une période historique plus petite (cf. Age of Kings), tandis que Rick veut l'élargir au maximum. Il quitte donc le Texas pour créer Stainless Steel Studios dans sa ville natale de Cambridge.

Quel est le prochain défi auquel vous avez envie de vous attaquer ? Empire Earth 2 ?

Nous avons déjà un peu discuté de ce que nous aimerions faire par la suite, mais à l'heure actuelle, nous essayons surtout de finir Empire Earth. Cela dit, le STR offre encore beaucoup de voies à explorer, et il ne fait aucun doute que nous nous pencherons tôt ou tard sur la question. □□□



Ce mois-ci, on est décidément très loin des envolées philosophiques du dernier Joystick. Exit la profondeur d'un Morrowind, d'un Loose Cannon ou d'un Deus Ex. Qu'il s'agisse d'Empire Earth, de Throne of Darkness ou des titres Blizzard (voir nos autres reportages dans ce numéro), les jeux ne sont pas mauvais – certains vont même faire des cartons, c'est sûr – mais on ne sort guère des sentiers battus. Exit aussi les discussions métaphysiques avec un Ken Rolston, un Jorg Neumann ou un Warren Spector : l'ambition est davantage de faire un produit qui se vende coûte que coûte plutôt que de réfléchir à ce qu'on peut faire vivre aux joueurs grâce à un ordinateur. Ce mois-ci, j'ai surtout rencontré des gens qui cherchent à recréer une recette qui marche, en y rajoutant leur petite touche perso. La tendance pourrait se résumer à « faire du neuf avec du vieux »... Bah, pourquoi pas, si c'est ce que les consommateurs (joueurs par extension et non pas l'inverse) veulent ?

Throne of Darkness

Les kappas ne sont pas très ressemblants. Les vrais sont censés être des hommes-tortues, affublés d'un bec de canard, et avec le haut de la tête ouvert...

Faute de créations 100 % originales, il faut suivre la trace de ses aînés. Dans la famille des « like » je voudrais, non pas le Quake-like, ni le Tomb Raider-like, mais le Diablo-like. Un jeu d'action aux accents de jeu de rôle développé par des p'tits gars ricains, anciens de chez Blizzard Nord, qui comptent apporter quelques idées nouvelles à un genre qui en manque cruellement.

Par Wanda

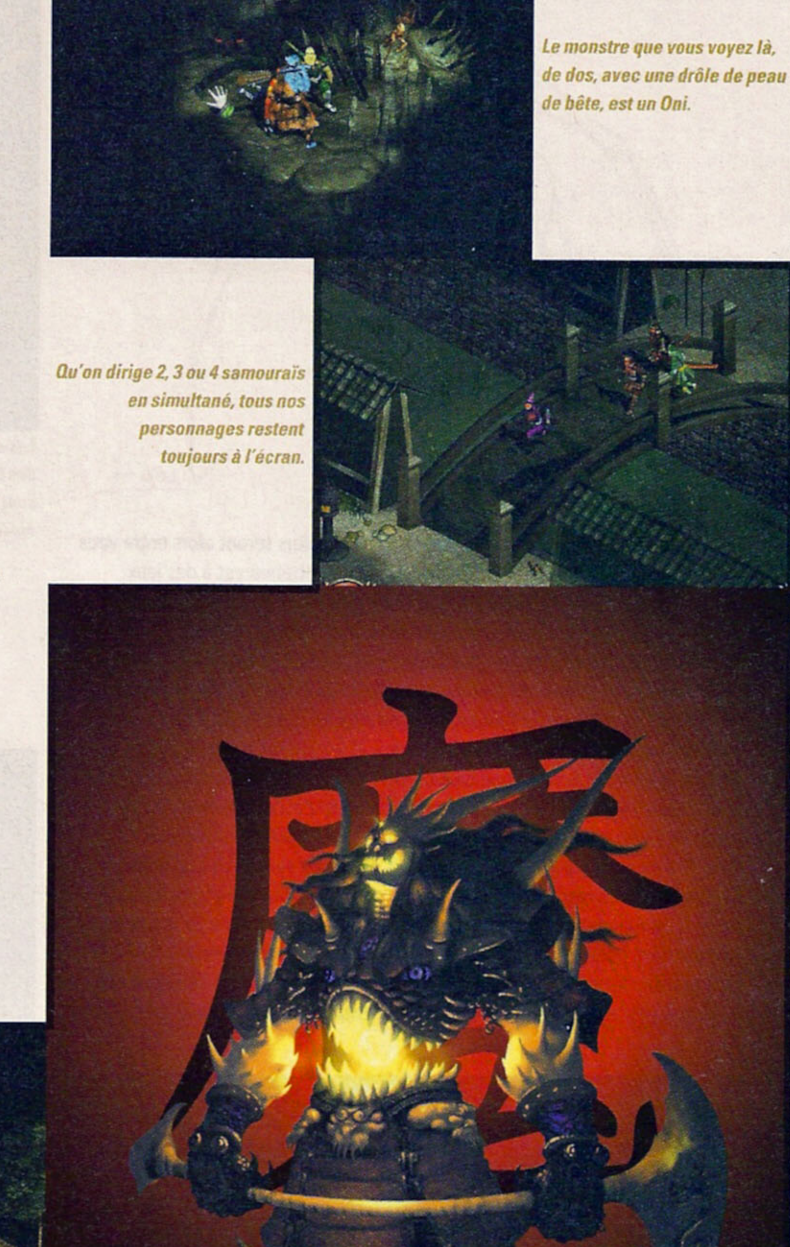


Où sont les idées ?

Cela dit, en choisissant des gameplays de type compulsif, c'est-à-dire des gameplays qui reposent sur un phénomène d'addiction, ces gens-là sont certains de ne pas se tromper. Je m'explique : certains types de jeux ont non seulement déjà fait leurs preuves (on sait qu'ils sont particulièrement prenants), mais en plus, leur ressort est la quantité. Warcraft, Diablo, Command and Conquer font partie de ces titres : toujours plus de technologies, de sorts, d'unités, de races, de ressources à amasser.... Il suffit aux « likeurs » (les développeurs de like) de retrouver les ingrédients de la recette originale pour en créer une toute aussi savoureuse. Ensuite, en fonction de leur talent à recréer cette recette et de la créativité qu'ils y ajoutent, on parlera de source d'inspiration ou de vulgaire plagiat. Mais ce qui est sûr, c'est que la quantité semble être préférée à la qualité en général et à l'innovation en particulier. Ce qui n'empêche aucunement ces titres d'être particulièrement attendus. Avec Throne of Darkness, les développeurs de Click Entertainment lorgnent clairement du côté de Diablo. Mais comme les créateurs de cette société sont des anciens de Diablo, ils devraient être en mesure de nous pondre un gameplay à la hauteur des critères d'exigence des fans de la série. Reste à savoir s'ils y sont vraiment arrivés et jusqu'à quel point leur apport personnel est significatif. Bref, que trouve-t-on derrière « Throne of Darkness », traduisez le Trône des Ténèbres (on frissonne rien qu'à lire le titre) ?

Les Mystères de l'Est

Dans le Japon médiéval, un château domine le paysage du haut d'une montagne : il s'agit de la résidence où se terre le Dark Warlord, avec son armée de zombis et de monstres, tout droit sortis de l'imaginaire japonais et de sa mythologie. Voilà pour le décor. Cette montagne est entourée de 4 autres châteaux, dirigés chacun par un daimyo (seigneur local dans l'ancien Japon, d'après M. Larousse). Ces quatre-là ont un même objectif : combattre le Dark Warlord. En solo, ça veut dire 4 campagnes distinctes, au cours desquelles on dirige les samouraïs d'un des daimyos. En effet, chaque seigneur possède, pour le défendre, 7 samouraïs aux pouvoirs différents et complémentaires (voir encart). Bref, tant au niveau du contexte culturel que du développement des personnages, les créateurs de Throne of Darkness visent clairement le cran supérieur à Diablo. D'autant plus que vous ne serez pas limité à un seul personnage par partie, comme dans Diablo et sa suite : vous pourrez compter en permanence sur vos 7 samouraïs, et en diriger 4 simultanément au combat. En fait, vous n'en contrôlerez réellement qu'un seul, mais les autres vous suivront selon la formation que vous aurez préalablement choisie pour eux, et ils vous épauleront au cours de vos combats, sans que vous n'ayez rien à leur demander, grâce à leur Intelligence Artificielle. C'est pas chouette, la vie ? Vous pourrez à tout moment passer d'un perso à l'autre, selon la façon dont tourne le combat : soit parce que celui que vous incarnez est en train de mourir, soit pour des raisons tactiques. De plus, grâce à votre daimyo (faut quand même bien qu'il serve à quelque chose, ce flemmard qui vous envoie au casse-pipe), vous pourrez téléporter des samouraïs entre le château et le champ de bataille. Ben oui, si vous en avez 4 avec vous, il en reste 3 là-haut. Logique, non ? Pas besoin d'être un as en calcul pour piger le truc… Cela dit, avant de téléporter, il faudra prier les dieux et effectuer des offrandes (or, objets…) afin d'accumuler suffisamment de mana. Même Spock savait ça : pour téléporter, il faut de l'énergie, spirituelle ici.



Le monstre que vous voyez là, de dos, avec une drôle de peau de bête, est un Oni.

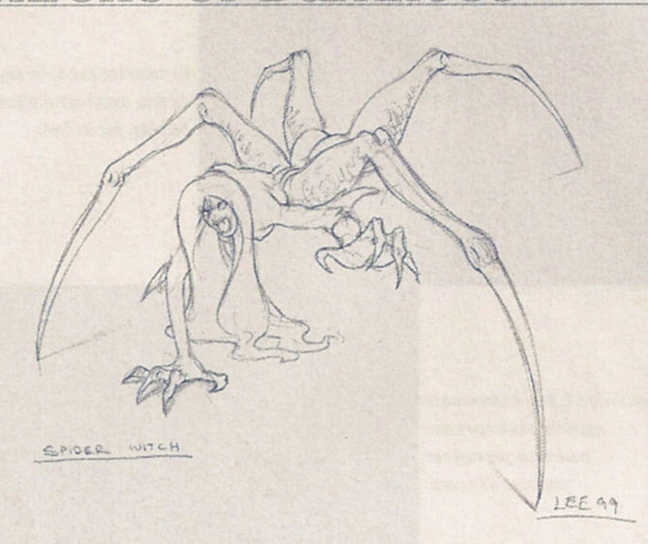
Qu'on dirige 2, 3 ou 4 samouraïs en simultané, tous nos personnages restent toujours à l'écran.

Un brin de finesse

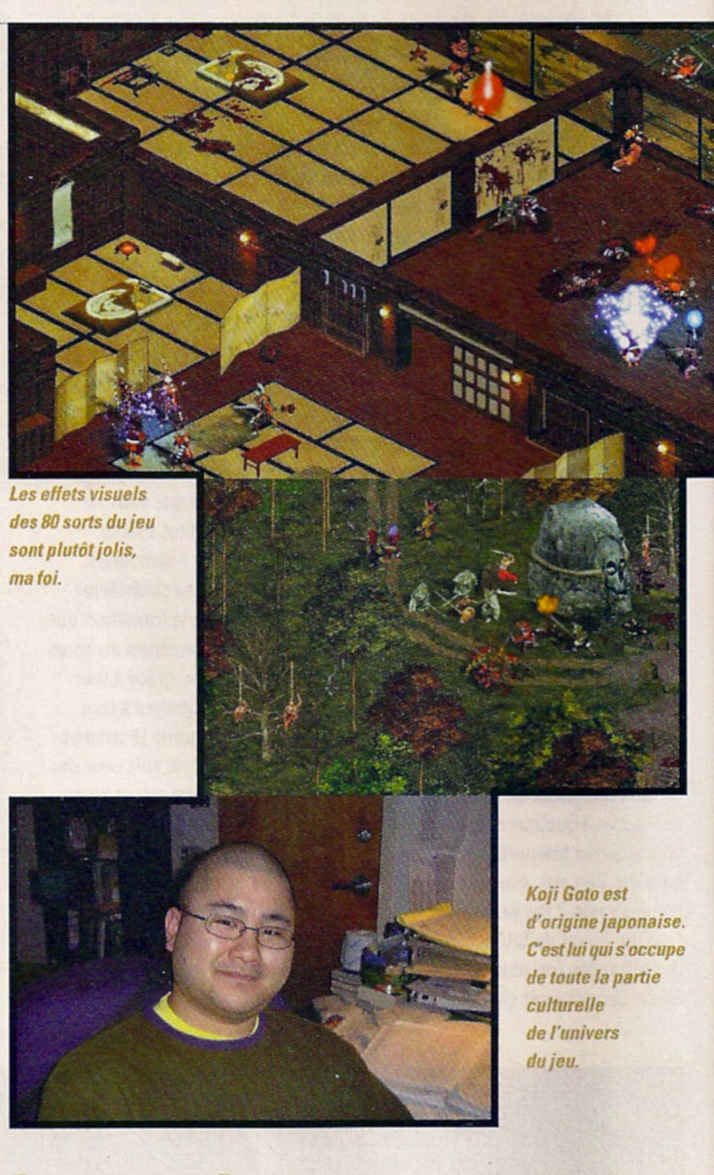
Côté tactique, comme évoqué plus haut, vous pourrez définir vos formations de combat à l'avance. Dans votre Livre des Tactiques, une douzaine de slots attendent les combinaisons mises au point par vos brillants esprits. Tout d'abord, pour chaque slot, il vous faudra choisir 4 samouraïs. Puis il faudra les placer les uns par rapport aux autres, et les équiper selon l'objectif recherché : armes complémentaires pour situations complexes, armes de même type pour opérations très ciblées, etc. Parmi ces 12 tactiques possibles, vous pourrez en sélectionner 3 ou 4 accessibles en temps réel, ce qui vous permettra de changer de formation au cours d'un combat. Le truc intéressant, c'est qu'en changeant de perso principal, la formation ne bougera pas. En passant du sumo à l'archer, par exemple, vous

Genre Diablo-like **Editeur** Sierra **Developpeur** Click Entertainment États-Unis **Sortie prévue** Printemps 2001
Web www.clickgames.com

Throne of Darkness



passerez du premier au dernier plan, et vos coéquipiers seront alors entre vous et le danger. Comme tout est en temps réel, ici, contrairement à des jeux comme Baldur's Gate, il faudra compter avec pas mal de raccourcis clavier. Les moins dextres d'entre vous risquent d'avoir un peu mal en pleine mêlée… Vous vous baladerez dans des environnements divers, mais tout de même un peu plus variés que dans Diablo, parmi lesquels l'intérieur des châteaux, les jardins des daimyos, la campagne environnante, les abords de la montagne du Dark Warlord, des souterrains (les seuls à être générés aléatoirement)… Bref, de quoi faire. Surtout que tout ce joli petit monde sera truffé de monstres et de personnages non joueurs, qui seront autant d'occasions de récolter or, armes et objets divers. Contrairement à Diablo, il n'y aura pas de négoce dans Throne of Darkness. Tout ce que vous trouverez sera utilisé tel quel par les différents membres de l'équipe, ou offert aux dieux, ou transformé par le forgeron ou le prêtre. En effet, le forgeron pourra utiliser les trucs qu'on lui apportera pour en réaliser de nouveaux (armes, armures, etc.), et le prêtre pourra purifier, identifier ou ajouter des pouvoirs à l'équipement en invoquant les puissances des dieux élémentaires : lumière, feu, terre et eau.



Les effets visuels des 80 sorts du jeu sont plutôt jolis, ma foi.

Koji Goto est d'origine japonaise. C'est lui qui s'occupe de toute la partie culturelle de l'univers du jeu.



Les 7 samouraïs

Dans Throne of Darkness, le joueur sera donc à la tête d'une équipe de 7 samouraïs : un chiffre qui nous renvoie directement au chef-d'œuvre d'Akira Kurosawa de 1954, « Shichinin no samurai ». Traduisez : « Les 7 Samouraïs ». Dans le jeu, chaque samouraï représentera une classe. On trouvera donc l'archer, le magicien, le berserker (équivalent du barbare), le sumo, le ninja, le swordman (guerrier à l'épée) et le leader (qui brillera par son charisme). Comme l'impose le genre, les samouraïs augmenteront en niveau et par conséquent en puissance, au fur et à mesure de l'aventure solo et des affrontements contre d'autres joueurs. Les répercussions de cette évolution seront évidemment différentes selon la classe du personnage. Pour vous donner un petit exemple de la richesse que visent les concepteurs, sachez que pas moins de 80 sortilèges différents vous attendent dans le jeu. Une nouvelle façon de revivre le film de Kurosawa…

Les modes à la mode

Avec ses trois niveaux de difficulté et ses quêtes différentes en fonction du daimyo choisi, le mode solo nous promet un minimum d'une quarantaine d'heures de jeu. C'est un bon début, mais c'est surtout en multijoueur que Throne of Darkness paraît le plus prometteur. En effet, les 4 daimyos pourront être joués par 4 équipes, qui monteront simultanément à l'assaut du fief du Dark Warlord, détenu par une cinquième équipe. Sachant que chaque samouraï peut-être incarné par un joueur, cela nous donne donc… attendez… 3+1 = 4, que je multiplie par 12 et je retiens 13… un maximum de 35 joueurs en réseau ! L'équipe du Dark Warlord, seule contre tous, sera bien entendu bien plus puissante que les autres, et elle pourra notamment invoquer des monstres pour l'aider. Mais évidemment, elle finira tôt ou tard par se faire abattre. Elle sera alors éliminée du jeu, et cèdera sa place à l'équipe qui l'aura battue, ce qui fera rentrer une nouvelle équipe dans la partie. L'équipe vaincue, quant à elle, partira poireauter en bas de la liste d'attente. Enfin, si liste d'attente il y a, puisque cela dépendra de la façon dont le serveur sera configuré. D'ailleurs, à propos de serveur, comme pour Half-Life et Counter-Strike, ils seront libres, dédiés et répertoriés en temps réel sur won.net. La différence avec Half-Life, c'est que, comme pour Diablo, certains petits malins essaieront de jouer avec des persos boostés. La solution de Blizzard, c'est le contrôle du jeu via ses serveurs internes. Ici, ce sera ici won.net qui fera la vérification du personnage. Le système est différent, mais on l'espère tout aussi efficace pour se connecter sans inquiétude. Bref, on voit au final que Throne of Darkness, sans révolutionner le genre, pourrait bien le prolonger avec habileté. Une façon de satisfaire les adeptes, très nombreux, de ces jeux hautement prenants où la forme l'emporte sur le fond.

Comment faire du neuf avec de l'ancien ?

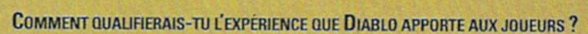
La recette miracle

Doron Gartner et Ben Haas viennent de l'équipe qui a réalisé Diablo (Blizzard Nord). Suite à des divergences de point de vue quant à une éventuelle suite de Diablo, les deux compères créent Click Entertainement en 1997, seul moyen de faire ce qu'ils souhaitent. Après avoir signé dans un premier temps avec Acclaim (Turok, Revolt...) qui se désengage pour des raisons stratégiques, Click fait ensuite affaire avec Sierra, éditeur habitué aux titres qualitatifs. Un bon signe pour Throne of Darkness ? Doron et Ben détiennent la réponse, nous les avons tortu... Ben n'a pas supporté. Nous avons donc interrogé Doron sur la question.



Joystick : Que vous a appris votre expérience chez Blizzard ?
Doron Gartner : D'abord, il faut savoir que le Blizzard que je connais, c'est un petit studio de développement appelé Condor, où j'ai été la douzième personne embauchée. Nous étions en train de développer Diablo pour Blizzard, quand ces derniers nous ont rachetés ; c'est là que Condor est devenu Blizzard Nord. Je ne pense pas que mon expérience au sein de cette petite structure ait grand-chose à voir avec ce qu'est Blizzard aujourd'hui. Cela dit, il est indéniable que cette expérience a affecté ma façon de manager. J'y ai appris à quel point la qualité, le sens du détail et les gameplays intuitifs sont importants. Diablo est né de la vision d'une seule personne, et nous nous sommes également efforcés de rester fidèles à notre vision initiale. Il est très facile de changer de direction en cours de route, mais il a déjà été prouvé que ça vaut le coup de tenir le cap.

Est-ce que la façon de manager a un impact sur le processus de production et sur les jeux ?
Pendant le développement de Diablo, tout le monde a travaillé beaucoup plus que de raison, et personne n'a eu le temps de réfléchir aux questions de management. Quand nous avons créé Click, nous n'avions pas envie de reproduire les mêmes schémas. Pourtant, il s'est passé exactement la même chose au début du développement de Throne. Après avoir codé pendant 14 heures d'affilée, je n'avais envie de parler de rien, et à personne. Mais depuis, nous avons mûri, et nous avons pris le temps de mettre en place un vrai management. Je ne sais pas jusqu'à quel point c'est visible dans le jeu. Je pense que ça affecte surtout la vie des développeurs. Le développement de jeux, ça doit rester un plaisir. Sinon, quitte à s'ennuyer, autant choisir un job plus lucratif dans l'informatique de gestion !



Comment qualifierais-tu l'expérience que Diablo apporte aux joueurs ?
Comme une expérience similaire aux machines à sous : chaque fois que tu cliques sur un ennemi ou un coffre, tu espères une récompense. C'est un mécanisme basé sur la récompense. La façon dont fonctionne Diablo vient d'ailleurs d'une série de vieux jeux Unix en mode texte (Hack, Rogue, Angband), où votre joueur était représenté par le symbole « @ », et où il combattait des serpents qui ressemblaient à des « ~ ». Diablo a rajouté des graphismes hi-res, un moteur isométrique à la X-Com (le gros hit de l'année précédente), une interface point-and-click intuitive, et un mode multijoueur gratuit. Un brillant cocktail !

Et celle de Throne of Darkness ?
Nous ajoutons des éléments stratégiques sur une base de gameplay qui a fait ses preuves. Exactement de la même manière que les jeux d'action actuels comme CTF, Team Fortress et Counter-Strike reposent sur un mécanisme de jeu très basique : viser, tirer. Parmi les éléments stratégiques que nous apportons au genre, il y a d'abord la façon dont notre mode multijoueur mélange compétition et coopération, et pas seulement à l'intérieur d'un même Clan, les 2 Clans peuvent s'allier entre eux. Le Dark Warlord, quant à lui, introduit un gameplay de type King of the Hill : quand vous tuez le boss final, non seulement le jeu ne s'arrête pas, mais 7 nouveaux samouraïs entrent dans l'arène, avec de nouveaux pouvoirs et des stats à faire grimper. Et ils vont tout faire pour essayer de vous détrôner !

À part ça, de quoi êtes-vous particulièrement fiers ?
Sur le plan tactique, nous avons rendu le contrôle d'un groupe de personnages extrêmement simple. Hidden & Dangerous proposait déjà de contrôler un groupe, mais leur interface était vraiment trop grossière. On aurait dit qu'elle avait été créée par un programmeur ! (sourire). Nous avons le sentiment que ça va apporter énormément au plaisir de jouer. En tout cas, les réactions que nous avons eues



Doron et Ben sont deux anciens de Blizzard Nord. Doron a réalisé, entre autres, l'I.A. de Diablo, alors que Ben était en charge de l'animation de certains monstres et des séquences cinématiques. Avec l'aide de Sierra, ils peuvent aujourd'hui faire le jeu qui leur plaît, nonobstant les choix marketing de Blizzard.

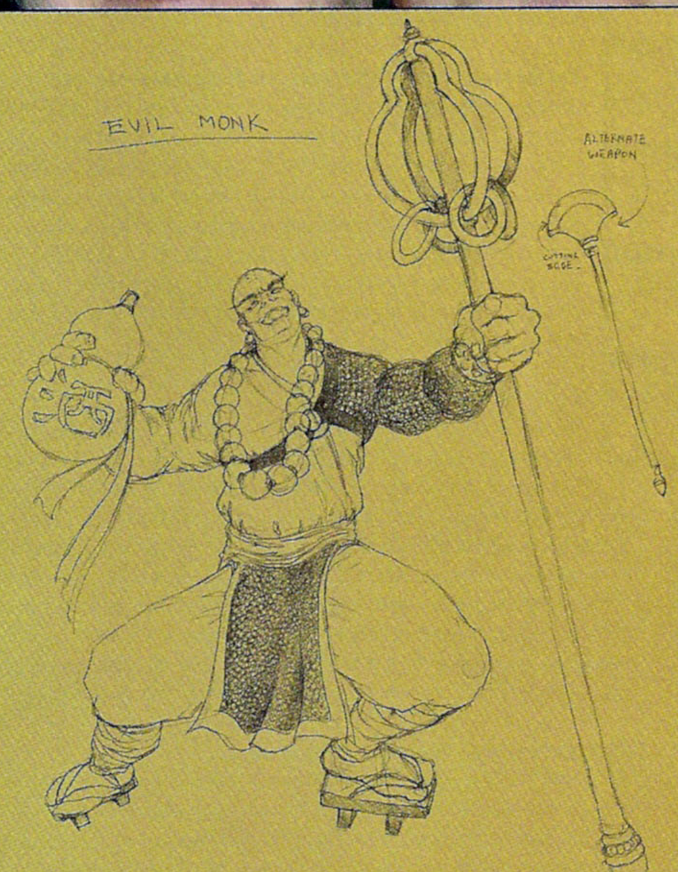
jusqu'à présent sont plutôt du type : « Si vous faites ça, on veut y jouer ! ».
C'est une idée que nous avions depuis le départ, mais elle a mûri et s'est affinée tout au long du processus de développement, pour devenir réellement simple et intuitive.
Je crois qu'elle fera partie de ces choses dont les gens disent : « Mais comment avons-nous fait pour vivre sans ça ? ». Et nous sommes également fiers de notre histoire. Dans Throne, les cinématiques de quêtes ne seront pas là juste pour le plaisir des yeux : elles vous expliqueront l'histoire des personnages et vous donneront des raisons et des motivations pour accomplir les tâches que proposera le scénario.



Avez-vous créé un clone de Diablo parce que c'était plus facile pour trouver de l'argent, ou parce que vous aviez vraiment envie de le faire ?
Comme pour toutes les décisions complexes, elle est née de la combinaison de pas mal de facteurs, et la vérité se situe quelque part entre les deux extrêmes que tu cites. En tout cas, une de nos plus importantes questions a été : « Est-ce que ce jeu va plaire à beaucoup de monde ? ». Nous ne voulons pas créer pour une minorité. Nous voulons faire des jeux qui marquent, à l'intérieur de la communauté des joueurs comme en dehors. Avec le succès de Diablo, nous avons eu l'impression d'entrer dans l'histoire du jeu vidéo, et c'est un sentiment tellement gratifiant que nous voulons essayer de le vivre encore. Donc en ce sens, oui, nous avons créé Throne of Darkness parce nous avions vraiment envie de le faire.

Pourquoi ce choix du Japon ?
Le plaisir qu'on éprouve à travailler, c'est une chose très importante. Plusieurs d'entre nous, ici, sont « japanophiles ». Le thème du Japon s'est donc imposé assez logiquement. De plus, la culture japonaise développe des valeurs telles que l'esthétisme et l'équilibre, qui sont également des qualités importantes pour un jeu. La subtilité joue aussi un grand





rôle dans la culture japonaise. Ce fut plus difficile, mais nous avons aussi essayé de rendre ça. Par exemple, vous ne tuez jamais explicitement le daimyo d'un autre clan : à la place, vous tuez ses samouraïs, ce qui l'oblige à se donner la mort selon le rituel du seppuku.

Penses-tu qu'il est encore possible de faire évoluer le genre ? Est-ce que vous allez continuer dans cette voie ?
Je pense que les possibilités sont infinies. C'est d'ailleurs ce que j'aime dans cette industrie. Nous avons déjà de bonnes idées pour d'autres jeux de rôle/action. Quant à savoir si nous allons ou non continuer dans ce genre, nous n'en savons encore rien.

À part ce genre, qu'est-ce qui t'intéresse ?
Quand j'ai un peu de temps, je joue à Quake 3 ou à Soul Calibur. Virtua Tennis a beaucoup de succès, ici, en ce moment. J'ai toujours été un grand fan de consoles et certaines de nos idées vont dans ce sens. Ce qui est marrant, avec les idées de jeu, c'est que tout ce qui nous arrive au cours d'une journée peut donner naissance à une idée. Il y en a qui reviennent plus souvent que d'autres. Et quand tout le monde n'arrête pas de parler de l'une d'entre elles, là on sait qu'on en tient une bonne.

Et sur le plan de la technologie, y a-t-il des choses qui te tentent plus que d'autres ?
Aujourd'hui, on a tous envie de passer à la 3D. Pour Throne of Darkness, on s'est posé la question. Un environnement en 3D temps réel aurait beaucoup plu aux programmeurs et aux animateurs, mais les sprites étaient largement suffisants pour les besoins de notre gameplay. En faire plus, ça aurait relevé de la « branlette technologique ». Cela dit, j'aimerais vraiment que notre prochain jeu soit en 3D. Les cartes 3D ont tellement ouvert le champ des possibilités ! Avec ses capacités hardware phénoménales, la X-Box est une plate-forme très intéressante. Je crois que nous allons assister à une renaissance des jeux, dans les deux années à venir. Nous allons définir les règles pour les générations à venir.



CONSEIL N°3
Pour être sûr
des nouveautés,
lisez les tests
et téléchargez les démos.
INFORMER
TELECHARGER
S'INFORMER
ACHETER
CONSULTER
Actujeux.com : l'actualité jeu en temps réel. Des tests, des comparatifs, des guides d'achat, des astuces, des fichiers en téléchargement... De plus, grâce à notre partenaire Actumicro.com, vous êtes au courant des meilleures promos, toujours fraîches, pour trouver les prix les plus bas.
Avec Actujeux.com, vous savez tout ce qui se fait, avant les autres, au jour le jour !
ACTU Jeux.com
www.actujeux.com
Pour les accros de la Micro

Pour cette visite chez Blizzard, ils ont fait dans l'organisation militaire : une demi-heure par jeu (deux jeux, je vous laisse faire le calcul), une séance dans la salle de projection pour mater quelques cinématiques et zou, au revoir et merci d'avoir fait 10 000 bornes pour nous dire un petit bonjour. Tenez, voici quelques images de Warcraft 3 et de l'add-on de Diablo 2, pour votre peine. Du coup, on découvrira tout de même la nouvelle race des Elfes de Nuit de Warcraft 3, et dans le détail s'il vous plaît. Allez, au rapport !

par Wanda

Sous le Blizzard de Californie

Chez Blizzard, comme le processus de développement se fait sur une base de démocratie absolue, tout le monde est encouragé à apporter ses idées. Mais une fois que le projet est terminé, si tout le monde ne tombe pas d'accord sur ce qu'il convient de faire ensuite, ce sont les chefs qui tranchent entre les différentes propositions émanant des membres de l'équipe. Du coup n°1, toutes les idées de jeux qui sont retenues le sont sur des critères de type marketing. Du coup n°2, ça fait quelques années que Blizzard n'invente rien de nouveau. Du coup n°3, tous ceux dont les idées n'ont pas été retenues, ou qui, au cours d'un développement, se sont heurtés à des avis contraires de la part du reste de l'équipe, tous ceux-là n'hésitent pas à partir pour monter leur propre studio (voir notre reportage dans ce numéro sur Throne of Darkness). Du coup n°4, si tous les mecs un peu créatifs se barrent, ils ne sont pas prêts de nous surprendre avec des trucs nouveaux, chez Blizzard. Remarquez, c'est pas pour autant qu'ils y perdent : ils ont mis au point des gameplays qui non seulement fonctionnent à merveille (dans le genre addictif qui te vide la tête, qu'il s'agisse de Warcraft ou de Diablo, on fait difficilement mieux), mais aussi qui reposent sur un principe de quantité : collecter plus de ressources pour produire plus d'unités, pour tuer plus d'ennemis, pour découvrir plus de cartes... Ou, dans le cas de Diablo, tuer plus d'ennemis pour accumuler plus d'expérience et pour récupérer plus d'objets, pour avoir plus de sous, pour acheter et utiliser plus de trucs plus puissants... Bref, quand on a des jeux qui reposent sur du plus, plus, plus, les joueurs ne crient pas au scandale quand on leur sort une suite qui repose exactement sur le même gameplay : ils sont heureux, car ils en ont plus. Je me demande s'il faut en rire ou en pleurer.



L'Archimage (Héros Humain) peut augmenter la vitesse de récupération de mana et téléporter les unités qui l'entourent.



Les Minotaures remplacent les Ogres de Warcraft 2.

On commence avec Warcraft 3

Si ce n'était l'annonce de la cinquième race (voir encadré), je n'aurais pas grand-chose de neuf à vous raconter. Mais maintenant, ne serait-ce que pour avoir une excuse pour vous offrir toutes ces belles images, et un peu aussi pour justifier mon salaire, il faut bien que j'écrive deux ou trois trucs. On va donc faire le point sur ce qu'on sait de Warcraft 3. Warcraft 3 est un jeu vidéo. Je sais, ça surprend un peu au début, mais faudra vous y faire. Si vous vouliez autre chose, fallait acheter « Chasse et Nature » ou « Bulldozer Magazine ». Bon, étape suivante : jeu de stratégie temps réel mêlant adroitement les univers des jeux de rôle d'heroic-fantasy, Warcraft 3 fait dans le simple, c'est-à-dire l'accessible, ce que nos as du marketing traduisent par



« grand public ». En clair, pas besoin de s'appeler Einstein pour prendre son pied, ce qui tombe plutôt bien parce que je m'appelle Wanda… Enfin bref, cela pour dire que dans Warcraft 3, tout tournera autour d'une ressource unique : l'or. Côté gestion des villes, on fera également dans le simple avec des cités de taille réduite (ce n'est pas du Caesar 3), qu'on protègera donc plus facilement. En conséquence, on pourra plus facilement partir à l'aventure sur des cartes parfois gigantesques, afin d'y découvrir différents environnements vivants, parsemés d'unités et de bâtiments neutres et ennemis. L'occasion de réaliser diverses quêtes, qui pourront vous octroyer différents bonus. Par exemple, parce que je sens qu'il y en a qui ne suivent que moyennement, en prenant le contrôle de l'Observatoire (bâtiment neutre), le fameux brouillard de guerre, calqué sur celui de Starcarft pour les amateurs, reculera. Et pour qu'on s'en rende bien compte, la caméra s'élèvera. Un atout tactique indéniable. Autre exemple : on pourra aussi croiser des troupes de mercenaires qui vous offriront leurs services contre espèces sonnantes et trébuchantes. Ce n'est peut-être pas trop moral, mais ce sera bougrement efficace pour récupérer des troupes rapidement… Bref, autant dire que tout sera fait pour vous inviter à la balade ce qui, accessoirement, rallongera de façon aussi adroite qu'artificielle la durée de vie du jeu. Sans compter que si, par le plus grand des hasards, vous ne la trouviez pas assez longue, l'éditeur qui sera livré avec le jeu vous permettra de donner forme à toutes vos envies ou presque : customiser les unités, changer les skins et les sons, créer vos propres quêtes… On ne devrait pas s'ennuyer, ni seul, ni en réseau (mode actuellement en plein chantier).

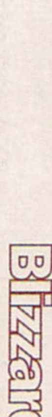
Et voici notre photo mystère du mois. Encore plus fort que sur www.langocha.com !



Un Héros des Orcs (le Foerend) en train de filer la hargne aux unités qui l'entourent.

Le culte du héros

Pour ce qui est de l'aspect jeu de rôle, il tient pratiquement en un seul mot : Héros. Ces unités spéciales, qu'on appelle les Héros (reconnaissables au scintillement de leur arme), gagnent en expérience au fur et à mesure qu'elles accumulent les victoires. Concrètement, à chaque level-up, leurs 5 caractéristiques de base (attaque, défense, force, agilité et intelligence) augmentent un peu en fonction de la spécificité de chacun, et on peut choisir une nouvelle compétence parmi celles qui se présentent à nous. En même temps qu'ils gagneront en puissance, ces Héros deviendront particulièrement redoutables, surtout grâce à une compétence ultime, spécifique à chaque Héros, qui sera en plus très spectaculaire (sans vouloir frimer, ni faire genre « moi j'ai vu et pas vous nananananèreu », c'est vrai que ça en jette). Cela dit, si les premiers niveaux (jusqu'au 4) se passent rapidement, il sera très difficile d'atteindre le dixième et ultime d'entre eux. Les Héros pourront en outre utiliser des objets trouvés au cours de leurs quêtes. Ils se fabriquent dans les mêmes bâtiments que les unités de base, mais il faudra auparavant avoir construit un bâtiment spécial : l'Autel.



WARCRAFT 3 Genre Stratégie en temps réel — Éditeur Blizzard — Développeur Blizzard Entertainment, États-Unis
Sortie prévue Été 2001 — Web www.blizzard.com

DIABLO 2 EXPANSION PACK Genre Rôle-Action — Éditeur Blizzard — Développeur Blizzard Entertainment, États-Unis
Sortie prévue Été 2001 — Web www.blizzard.com

C'est également grâce à cet Autel que vous pourrez ressusciter vos Héros tombés au combat, moyennant un certain prix en or, ce qui vous permettra de les retrouver au même niveau d'expérience qu'avant (et plus ils seront balèzes, plus le prix de la résurrection sera élevé, évidemment). Il y aura un nombre limité de types de Héros par race (sans doute 5, peut-être 6) mais contrairement à ce qui avait été initialement prévu, vous ne serez pas limité dans votre production. Comment faire pour éviter que les joueurs ne produisent que des Héros (cf. le tank rush de C&C), alors ? Réponse de Rob Pardo, le chef concepteur du jeu : « 1) les Héros coûteront très cher et 2) les points d'expérience gagnés au cours d'une bataille seront répartis entre tous les Héros qui y auront participé. Donc moins on aura de Héros, plus ils deviendront puissants rapidement ».

Et on finit avec l'add-on Diablo 2

Après sa succincte démo de Warcraft 3, Rob Pardo a cédé la place à Bill Roper, dont je ne sais toujours pas s'il fait partie de l'équipe de développement de Diablo ou s'il s'occupe juste des RP du jeu. Enfin bref, cet expansion pack de Diablo 2, dont on ne connaît pas encore le nom définitif, proposera 2 nouveaux personnages, ainsi qu'un nouveau chapitre de l'histoire de Diablo 2. Ceux qui ont déjà terminé le jeu pourront soit récupérer leur perso



Comme elle se la pète, l'Assassin, avec ses arts martiaux !

Au début, le Druide pouvait se transformer en oiseau de proie. Mais personne n'aimait ça, alors ils l'ont viré.

et continuer à faire grimper ses stats dans ce nouvel acte, soit reprendre une nouvelle partie à zéro avec l'un des deux nouveaux persos. Si vous pensiez en avoir fini avec les nuits blanches… Le nouvel acte en question se situe dans les Îles Barbares du Nord, pour suivre le chemin de Baal, le dernier des Démons Originels. Il faut dire que le méchant Baal a l'intention de corrompre la puissante Pierre Éternelle qui protège le plan terrestre des Forces du Mal. Alors évidemment, on va pas le laisser faire. Côté véritables nouveautés, on nous promet chez Blizzard un univers plus vivant dans lequel les monstres ne se contentent pas de vous attendre. Au chapitre des « trucs en plus », on trouvera évidemment quelques pièces d'équipement spécifiques à chaque classe, mais surtout les deux personnages inédits. L'Assassin, tout d'abord, est un mélange de magicienne et de guerrière. Membre des Tueurs de Mages, elle a pour spécialités les arts martiaux, les disciplines de l'ombre et les pièges…

Tout un programme. Les spécialités du Druide, l'autre nouvelle classe, sont la magie élémentaire (du feu et du vent), le changement de forme (il peut se transformer en loup ou en ours) et les invocations de créatures vivantes, animales ou végétales, pour l'aider au combat. Proche de la nature, le druide pourra ainsi utiliser sa puissance afin de se la jouer auprès des autochtones et pour administrer de saintes raclées aux monstres qui ne sont pas là pour autre chose. Une fois encore, il ne faudra pas attendre de révolution. Qu'il s'agisse de Warcraft 3 ou de cet expansion pack de Diablo 2, Blizzard se contente d'exploiter le filon. Un filon tellement rentable qu'on peut se demander si les joueurs désirent vraiment voir de véritables innovations dans le domaine du jeu vidéo. La crainte de l'inconnu ?

La cinquième race : les Elfes de la Nuit

Les Elfes de la Nuit sont apparus quelque 10 000 années avant le premier Warcarft, ce qui en fait la plus ancienne race de l'univers de Warcraft. À cette époque, ils avaient fondé une brillante civilisation au cœur de Kalimdor. Mais une utilisation mal maîtrisée de la magie primitive donna accidentellement naissance à des hordes de Démons. Suite au conflit apocalyptique qui éclata alors, où ils s'allièrent avec les anciens Dragons pour repousser les légions démoniaques hors du monde, les Elfes de la Nuit se jurèrent de ne plus jamais toucher à la magie. À l'exception d'une faction de dissidents (qui s'allia plus tard avec les Humains), les Elfes de la Nuit se coupèrent volontairement du reste du monde. Qu'est-ce qui les poussa à refaire surface dans Warcraft 3 ? L'histoire ne le dit pas encore. On sait seulement que cette race est juste et honorable par nature, et aussi qu'elle est très méfiante vis-à-vis des autres races. Ses pouvoirs sont donc plutôt nocturnes et très portés sur la dissimulation.
En revanche, en ce qui concerne les 5 héros, les pouvoirs annoncés à ce jour parlent déjà de magie... Remarquez, avec le retour des Démons, on n'en espérait pas moins d'eux.

Les unités de base



LES ENT
Arbres animés et vivants, les Ent s'occupent des tâches de base. Ils font peu de dégâts mais sont en contrepartie très résistants. Ils peuvent aussi se transformer en bâtiment immobile.



LES ARCHERS
Première ligne de défense des Elfes de la Nuit, ces femmes furtives tirent à l'arc long et frappent plus loin que les autres unités du jeu. Elles peuvent devenir invisibles.



LES SENTINELLES
Ces disciples des Prêtresses de la Lune sont des guerriers d'élite. Ils portent des armures légères, résistantes et utilisent une chouette pour repérer les environs. Ils peuvent aussi devenir invisibles.





LES DRUIDES DE LA GRIFFE
Ces personnages puissants peuvent se transformer en ours féroces. Ils peuvent aussi jeter des sorts comme « Rugissement » qui rend les troupes invulnérables durant... deux secondes.



LES TREANT
Variante évoluée des Ent, ils défendent Kalimdor, le pays secret des Elfes de Nuit. En combat, ils utilisent leurs racines pour atteindre leurs ennemis. Ils possèdent diverses aptitudes spéciales dont celle de se régénérer.



LES DRYADES
Enfants du demi-dieu Cenarius, ils ressemblent aux mythiques centaures. Ils portent lances légères et javelots au combat. Leurs lances sont enduites d'un poison qui affaiblit leurs ennemis.



LES DRUIDES DE LA SERRE
Ces magiciens peuvent se transformer en corbeaux et ainsi voler et se régénérer, mais sans combattre. Ils peuvent aussi lancer des sorts comme « Cyclone » afin de blesser leurs ennemis.

Les 5 Héros



LE GARDIEN DU BOSQUET
Ces créatures vivent dans la solitude, ce qui explique sans doute que je n'en aie jamais vu. Mi-elfe mi-cerf (le Bambi, pas l'esclave), ils protègent la terre des Elfes. Ils peuvent lancer des sorts comme « Peau d'écorce » pour renforcer la défense d'une unité, ou « Vignes étouffantes » afin d'empoisonner les troupes adverses. Comme quoi, en plus nom ridicule, ce Gardien possède aussi un grand sens de l'humour.





L'ARCHI-DRUIDE
Ces Druides, les plus puissants de l'ordre, possèdent des pouvoirs redoutables lorsqu'ils se sentent en danger. Ils portent au front de grandes cornes de bois qui leur donnent une apparence effrayante (pour les 5-6 ans sans doute...). Ils utilisent un simple bâton comme arme de mêlée, mais lancent aussi des sortilèges utiles comme « Sommeil » pour neutraliser un adversaire, ou « Nuage de Spores » pour empoisonner une troupe ennemie.

LA PRÊTRESSE DE LA LUNE
Ces chefs véritables des Elfes de la Nuit portent des armures brillantes et montent des chouettes géantes qui ne sont pas sans rappeler les griffons... Elles utilisent des arcs magiques pour faire des cartons dans les rangs ennemis. Côté magie, elles peuvent lancer le « Searing Light » qui frappe les mort-vivants du double de dégâts. Je sens que cette classe de personnages va avoir du succès...

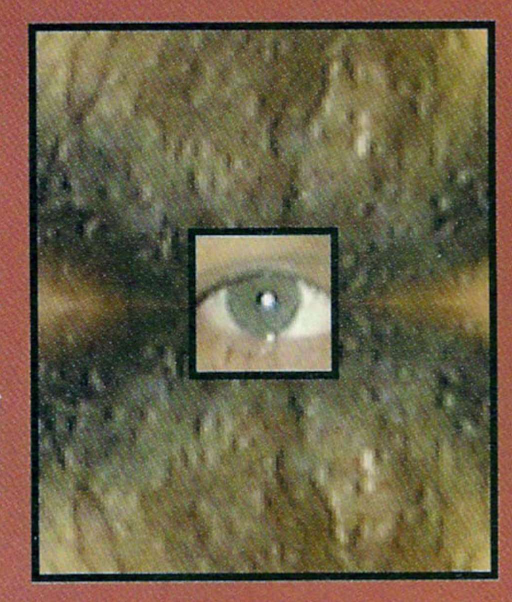


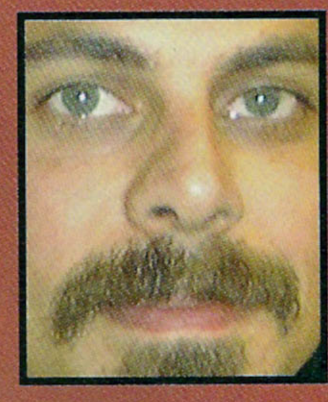
LE CHASSEUR DE DÉMONS
Ces guerriers torturés ont abandonné leur âme afin de combattre les pires ennemis des Elfes de la Nuit : les Démons, contre lesquels ils utilisent leurs propres armes. Redoutés même de leurs congénères, les Chasseurs de Démons sont capables de provoquer des dégâts importants parmi les forces ennemies. Idéal pour mettre de l'ambiance lors d'une petite partie. Côté sorts, ils utilisent une attaque psychique qui subtilise la mana de leurs adversaires pour la transformer en vie, et le « Verrou de l'Esprit » qui empêche un magicien de lancer ses sorts.



L'ASSASSIN
Ces femmes sont des expertes dans l'art de l'assassinat et de la corruption. Elles utilisent de nombreuses sortes de poisons, et leur unique but est d'éliminer tous les empêcheurs de tourner en rond, ce qui fait pas mal de monde. Elles peuvent utiliser leur sarbacane pour empoisonner une unité adverse jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou bien encore se téléporter instantanément d'un endroit à l'autre. Un perso comme on les aime.

Les cinématiques, dans les jeux Blizzard, sont de plus en plus impressionnantes. Tous ceux qui ont joué à Diablo 2 ou vu les trailers de Warcraft 3 savent de quoi je veux parler. Mais ce qu'ils ne savent pas forcément, c'est que ces quelques minutes de pur bonheur représentent le travail à plein temps de plus de 25 personnes. Davantage que pour faire un jeu.







interview de Matt Samia
directeur des cinématiques chez Blizzard

Quel est votre rôle, ici ?
Je dirige le département des cinématiques. J'ai un rôle de manager pour l'ensemble du studio et je suis aussi le réalisateur sur Diablo 2, dans le sens classique d'un réalisateur de film. C'est-à-dire que je dirige la création de toutes les cinématiques de Diablo 2, tandis que sur Warcraft 3, c'est Nick Carpenter. Et notre rôle à tous, d'une manière plus générale, est d'intégrer le cinéma et les jeux.

Qu'est-ce que vous apportez aux jeux ?
Nous avons compris que Blizzard avait tout à gagner de la capacité du cinéma à raconter des histoires, car nos cinématiques donnent une vraie profondeur à nos jeux. Nous permettons au joueur d'entrer dans l'histoire, dans le monde du jeu. Je pense que Diablo 2 est un bon exemple : c'est grâce aux cinématiques que les joueurs découvrent les personnages-clés de cet univers, et qu'ils comprennent pour quelles causes ils vont se battre. Et le fait que les cinématiques racontent des épisodes que vous ne verrez jamais dans le jeu, je trouve que ça rajoute encore de la force.

Pourquoi faire des images de synthèse, plutôt que des vrais films ?
Si nous faisons ces films sous forme d'animations 3D, c'est d'abord parce que nous venons tous du jeu, et donc que nous avons une certaine compétence dans ce domaine, mais aussi parce que nous pensons que c'est la forme qui s'intègre de la manière la plus cohérente avec un jeu. Pour nous, les séquences filmées avec de vrais acteurs déconnectent le joueur de l'action.

Est-ce que ce n'est pas frustrant de devoir se plier aux besoins d'un jeu ?
Nos créations sont évidemment limitées par une structure narrative donnée, et elles sont soumises à un planning très strict, qui dépend entièrement du planning de production général du jeu. Et parfois, nous ne découvrons que très tard ce que deviennent les personnages que nous mettons en scène. Alors dans ce sens, oui, ça peut en effet être parfois frustrant.

Vous vous voyez davantage comme un artiste ou comme un technicien ?
Je crois que nous sommes un peu des deux. Blizzard est une société qui fait des jeux, et qui a des besoins précis auxquels nous répondons de notre mieux. Mais nous profitons aussi de cette occasion pour nous faire plaisir, pour nous exprimer. Cela dit, chaque artiste ici est avant tout un technicien. La notion d'artiste pur, c'est quelque chose qui nous est un peu étranger.

Est-ce que vous aimeriez faire un vrai film en images de synthèse ?
Je pense que c'est un peu le rêve de tous ceux qui travaillent dans ce département. Nous aimons tous énormément le cinéma, et nous nous en inspirons beaucoup. Pour Diablo 2, par exemple, je me suis beaucoup inspiré de la structure générale du « Amadeus » de Milos Forman, de cette façon de raconter une histoire au travers des yeux de quelqu'un qui revit son passé. J'adore Milos Forman. Et Terry Gilliam, aussi. Il possède un sens merveilleux du jeu et de l'absurde, et il réussit à nous immerger totalement dans ses films. Ce sont deux très grands réalisateurs. En tout cas, ce qui est certain, c'est que les films générés par ordinateur ne sont pas encore assez nombreux pour être une source d'inspiration à part entière. Les films de Pixar, par exemple, sont absolument fantastiques, mais ils n'ont rien à voir avec le genre de choses que nous faisons ici. C'est pour ça que nous cherchons notre inspiration dans les films traditionnels.

Comment seront les cinématiques des jeux Blizzard de demain ?
Nous allons rendre les personnages de plus en plus réalistes, d'abord en faisant des progrès sur le plan technique, mais aussi en travaillant la mise en scène. Nous allons mettre en place des interactions plus denses, mettre en jeu des sentiments plus forts, pour qu'ils gagnent encore en profondeur. Idéalement, j'aimerais pousser le réalisme des personnages à l'extrême, puis m'en éloigner un tout petit peu, juste ce qu'il faut pour les remettre à leur place de personnages imaginaires. C'est difficile à expliquer, mais c'est ce que j'aimerais atteindre. C'est l'avantage d'avoir des polygones à sa disposition, au lieu d'acteurs. On peut en faire vraiment ce qu'on veut. □□□



Quoi de Neuf

Ackboo
Cafeine
Lord Casque Noir



Logitech Strike Force3D

Comme son petit frère le WingMan Force 3D, ce Strike Force 3D de Logitech rentre dans la catégorie des bons joysticks. Il a des milliards de boutons (bon, ok, 6), 2 chapeaux chinois dont un programmable comme des touches, une manette de gaz et une roulette cliquable comme sur votre souris adorée. La prise en main est excellente, le driver gère la connexion USB et la configuration sans problème, bref on nage dans le bonheur. Enfin presque. Comme Logitech se fait exploser par Microsoft côté relations avec les développeurs, un paquet de jeux ne gère pas très bien les forces de la bête. Du coup, on est déçu par les sensations avec un titre comme Crimson Skies, même en bidouillant les paramètres du driver. Dommage, car côté fabrication et prise en main, je préfère ce modèle au nouveau Microsoft. Avec un petit effort côté gestion des forces dans les jeux, Logitech pourrait réellement concurrencer Microsoft sur ce terrain.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 800 francs

Wheel Mouse Optical

Les souris à boule, c'est comme Capri : c'est fini. Et c'est tant mieux, car quand on a goûté aux joies de la technologie optique, on a du mal à s'en passer. Microsoft a lancé une seconde génération de souris optiques qui corrige en partie les défauts de la première. Cette Wheel Mouse Optical est en effet plus rapide, au sens où sa caméra peut traiter plus d'images par seconde (2 000, pour être précis, contre 1 500 auparavant). Résultat, les « décrochages » du curseur, qui intervenaient lorsqu'on bougeait rapidement les premières souris optiques de la marque, sont désormais beaucoup moins fréquents. Sur des jeux comme Quake 3 ou Counter-Strike, la différence est notable, on peut enfin jouer sans se soucier des mouvements trop brusques. Attention, si on se comporte vraiment comme une brute, la souris continue à perdre la tête, mais pour les joueurs normaux qui utilisent une sensibilité souris à peu près humaine, il n'y aura aucun problème. À part ça, on retrouve les deux boutons et la molette habituelle, une connectique USB, une forme parfaitement ambidextre, une petite loupiotte rouge pour frimer et des drivers comme toujours impeccables, le tout à moins de 200 francs dans les bons magasins.

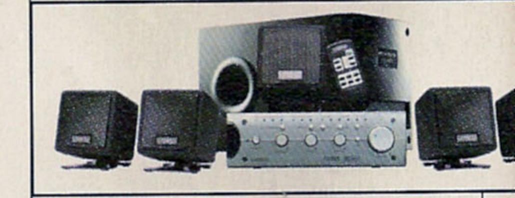
Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.com/hardware
Prix : Environ 200 francs



Gamme d'enceintes Creative

Un gros paquet d'enceintes nous est arrivé de chez Creative ce mois-ci. Passons rapidement sur le kit d'entrée de gamme, le FPS 1500, qui ne propose rien d'original avec ses quatre satellites et son caisson de basses aux performances correctes. Il est surtout destiné aux joueurs qui veulent découvrir à moindre frais le monde merveilleux de l'EAX avec leur Soundblaster Live. Les deux produits suivants sont en revanche beaucoup plus intéressants. Le DTT 2200 permet en effet, pour un prix presque modique, d'accéder aux délices du son en 5.1, à condition bien sûr d'être équipé d'une carte sonore qui le supporte, comme les SB Live Series 5.1. Le DTT 2200 comprend donc 6 éléments (4 satellites surround, 1 central, 1 caisson d'basses) et délivre un son bien puissant même si, comme d'habitude avec les produits Creative, on pourra reprocher à ces enceintes d'envoyer trop de graves et d'aigus au détriment des médiums, un peu étouffés. Cette remarque s'applique aussi au kit haut de gamme de la série, le DTT 3500 Digital, qui est lui livré avec un bel ampli 70 Watts RMS compatible Dolby 5.1 et une télécommande pour ceux qui ont des bras très très courts. Le DTT 3500 est vendu dans une gamme de prix équivalente à celle des kits d'enceintes haut de gamme de la concurrence, mais avec le Dolby 5.1 en plus. Cela en fait un produit de choix pour tous ceux qui se matent leurs DVD sur PC.

Fabricant : Creative Labs / Cambridge Soundworks
Site Web : www.creative.com
Prix : FPS 1500 : Moins de 700 francs
DTT 2200 : Moins de 1 000 francs
DTT 3500 : Environ 2 500 francs





VR Pro 2000

Ohhh, un nouveau joystick virtuel ! Il y a quelques années, on avait déjà eu droit à quelques tentatives assez catastrophiques, avec la technologie des contacteurs au mercure. Continental Edison nous en remet donc une couche avec ce VP Pro 2000, un bel objet qui, malheureusement, ne devrait pas convaincre les joueurs. L'idée d'utiliser un joystick sans base peut paraître intéressante, mais on se rend vite compte qu'on y perd en précision. Sur un jeu comme Crimson Skies, ça en devient effrayant, et on doit en prime corriger sans cesse la position du joystick pour voler en ligne droite, car il n'y a évidemment pas de retour au centre lorsqu'on l'utilise sans la base. Le joystick comporte 8 boutons, mais le chapeau de direction est placé beaucoup trop haut, de sorte qu'il faudrait se greffer une autre phalange au pouce pour y accéder. Bref, un produit marrant à essayer pendant 2 ou 3 minutes, mais qui ne remplacera jamais un bon vrai joystick attaché à sa base pas virtuelle du tout.

Fabricant : Continental Edison
Prix : NC

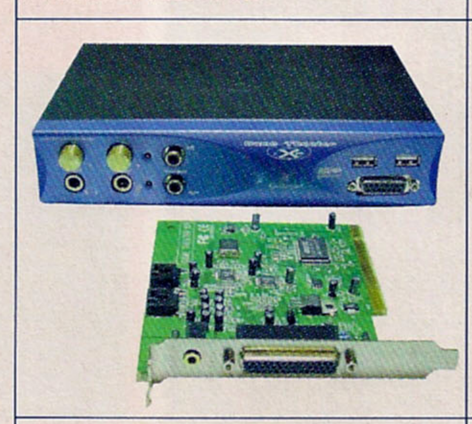
Hercules Game Theatre XP

Premier produit fabriqué et commercialisé sous la marque Hercules dans le monde de l'audio, ce Game Theatre XP est en fait un pack regroupant une carte sonore et un boîtier externe. La carte est basée sur un processeur Crystal CS4630 comme la SonicFury de VideoLogic. Vous pouvez donc relire le test du numéro 118 pour avoir une idée précise des caractéristiques du chip. En gros, cette carte n'a pas à rougir devant une SB Live 1024, même si elle dispose en interne du strict minimum : une entrée ligne CD et une autre auxiliaire. En connecteurs externes, une entrée ligne passe inaperçue à côté du connecteur principal : un DB25 qui va recevoir la prise de Monsieur Câble. Un câble énorme style SCSI 3 blindé, en pire. C'est lui qui va véhiculer tous les signaux entre le rack externe et le PC. Et vu le nombre de prises sur ce rack, des signaux il va y en avoir. On trouve de tout : sortie pour les enceintes (RCA, mini jack jusqu'en 5.1), connecteur USB (4), port manette classique, entrée et sortie numérique (optiques et coaxiales), prise casque et micro avec potentiomètres de réglage, entrée ligne RCA et prises MIDI in/out. Ouf ! ça fait du monde et ça tombe bien, c'est le but de la manœuvre : offrir toutes les connexions dont peut avoir besoin un joueur/bidouilleur, sans se prendre la tête à galérer derrière son PC toutes les deux minutes. Côté drivers, ça se passe plutôt bien. Toutes les versions de Windows, de 95 à Millennium en passant par 2000, sont gérées. Ce driver rajoute, dans le panneau de configuration, une option Game Theatre XP qui donne accès à différents paramètres comme le réglage des entrées numériques, l'activation des sons 3D, le type d'enceintes branchées, etc.



Ce produit est livré avec le synthé software S-YXG50 Yamaha (qui ma foi fait très bien son boulot au détriment de la puissance processeur), MusicMatch 5.1, Virtual Ear (démo de son 3D de Sensaura), PowerDVD 3.0, Yamaha XG Studio, Acid Xpress et un paquet d'autres applications plus ou moins intéressantes. Des démos de jeux (Tachyon et Rayman 2) sont aussi du voyage. Petit regret, le son ne se coupe pas lors du branchement d'un casque, et le port jeu annule l'utilisation des ports MIDI arrière. Le public de ce genre de produit (à 1 500 francs tout de même) est assez difficile à cerner : les musiciens préféreront une solution dédiée plus complète, et les joueurs ont surtout besoin d'un simple hub USB. Malgré tout, la fabrication est de qualité, et si vous deviez changer de carte sonore, cette solution peut séduire. Seule concurrence à l'horizon, la SoundBlaster Live Platinùm, qui offre l'élégance d'un rack qui s'intègre au PC mais ne dispose pas des même atouts.

Fabricant : Guillemot
Site Web : www.hercules.fr
Prix : environ 1 500 francs



Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CATACLYSM
RELIC

CIVILIZATION : CALL TO POWER 2
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT

HEROES 3
NEW WORLD

IMPERIUM GALACTICA II
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION

B-17 THE MIGHTY EIGHT
WAYWARD SIMULATIONS

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
MICROSOFT

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2001
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS



AVENTURE



BLAIR WITCH 1
HUMAN HEAD

MONKEY ISLAND 4
LUCAS ARTS

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

ARCADE/ACTION



CRIMSON SKIES
ZIPPER INTERACTIVE

DEUS EX
ION STORM

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

GIFT
EKO

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS 2
ANGEL

NO ONE LIVES FOREVER
MONOLITH

PROJECT
IGI

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

SYSTEM SHOCK 2
ORIGIN SYSTEMS

TONY HAWKS PRO SKATEBOARDING 2
NEVERSOFT

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE / BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN



LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

EMPEROR : BATTLE FOR DUNE
STRATÉGIE
WESTWOOD STUDIOS

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

SEVERANCE
ACTION / JDR
REBEL ACT



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration







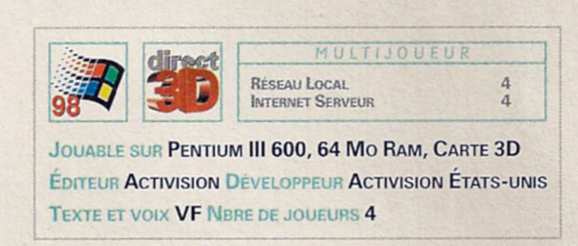








Nom : CTP 2. Son objectif : permettre au joueur de bâtir un empire qui ne s'effondre pas en deux ou trois mouvements. Pour ce faire, un tas de nouvelles options ont vu le jour pour la toute dernière et meilleure mouture de ce jeu.



Jouable sur Pentium III 600, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Activision Développeur Activision États-unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Call To Power 2

Simulation de maître du monde pour tous joueurs - PC CD-Rom

Jadis, les enfants comme moi n'avaient pas d'autre choix, lorsqu'ils voulaient devenir maîtres du monde, que de s'entraîner à l'aide de soldats en plastique. C'est à peu près à cette même époque que la révolution prolétarienne atteignit enfin Versailles et que mes soldats Airfix furent remplacés par cinq canards, une paire d'oies et un groupe de vaches. C'est là que j'ai commencé à haïr Mao jusqu'à l'arrivée du jeu Civilization. Civilization, à lui tout seul, a inventé un genre. Son créateur, Sid Meier, s'est vaguement inspiré du jeu de plateau homonyme pour bâtir l'idée de gameplay la plus audacieuse qu'il soit : recréer l'Histoire de l'humanité sur une échelle allant de l'Âge de bronze au futur proche. Le joueur, placé à la tête de l'une des vingt civilisations ou nations disponibles, devait propulser cette dernière à travers les siècles en essayant de la faire survivre. Le jeu réunissait de nombreux ingrédients tels que les aspects militaire, scientifique, économique ou diplomatique. Call To Power est la suite de Civilization et nous revient ici dans sa deuxième édition. Le nombre d'options données au joueur de CTP 2 pour remporter une partie est véritablement extraordinaire : tous les aspects qui peuvent faire passer un pays devant un autre sont ici représentés, et ils modifient en profondeur le gameplay pendant le dernier tiers d'un jeu. Les nouveaux types de victoires (scientifiques, diplomatiques) ne sont pas plus compliqués à atteindre que les autres, même s'il a dû se révéler bien tentant pour les développeurs de faire le contraire. Ainsi, le joueur se sentira tout à fait libre de ses choix. En attendant la première partie, passons donc en revue les différences avec le précédent chapitre.

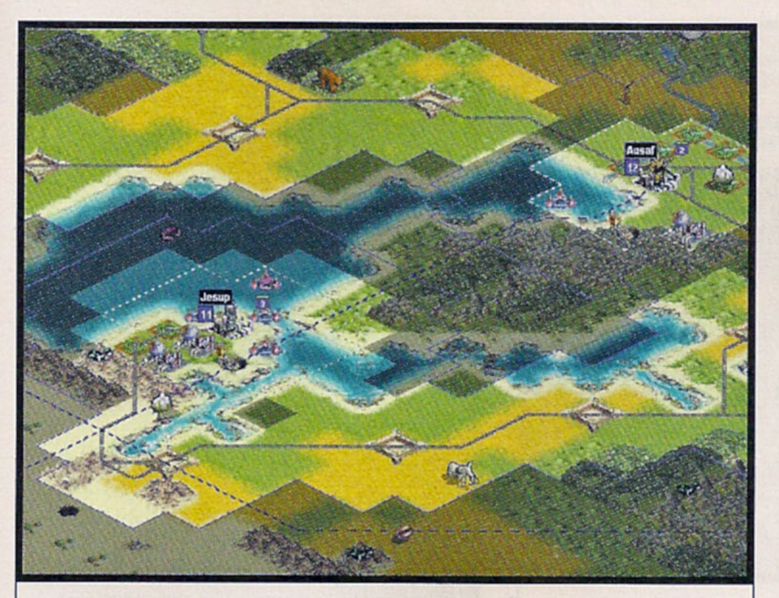


Monorails, ports et aéroport. Autant de moyens et lieux de transport utiles.

L'art de la diplomatie et des représailles

Côté militaire, quelques innovations intéressantes vont rendre les conflits un peu plus logiques. Tout d'abord, saluons la possibilité d'empiler les soldats et de constituer de grosses armées composées de douze unités. Les combats ont

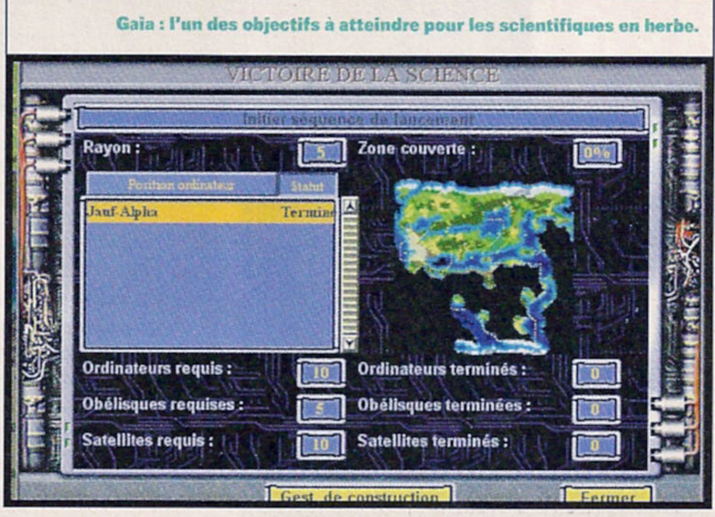




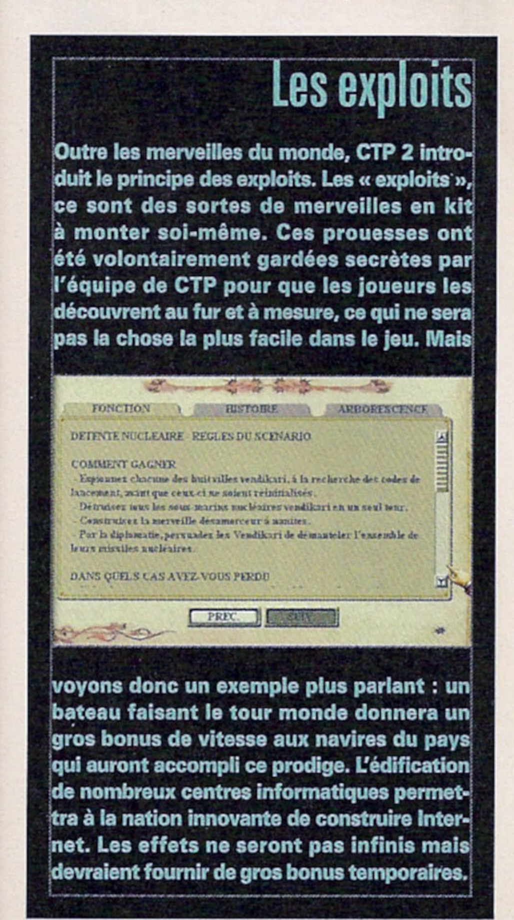
Un bon aperçu des routes de commerce ainsi que des frontières (en bleu).

Un gameplay très finement dosé et des tas de nouvelles options pour des types de jeux bien plus fins.

Gaia : l'un des objectifs à atteindre pour les scientifiques en herbe.



désormais lieu dans un nouvel écran qui s'ouvrira en représentant la zone du conflit. Sur cette dernière, s'affichent tous les modificateurs du combat qui entrent en ligne de compte et peuvent très souvent expliquer des défaites surprenantes. Ce qui est bien dommage, c'est que l'on n'ait pas droit à un calcul automatique de ces bonus, qui s'afficherait avant d'attaquer. Du coup, on doit parfois, lors de conflits décisifs, effectuer une addition parfois assez fastidieuse pour prévoir l'issue de l'escarmouche. Autre point positif : il est possible d'observer le travail d'unités attaquant à distance et ainsi comprendre l'ordre d'attaque qui régule tous les événements de ce type. CTP 2 introduit aussi la lâcheté sur le champ de bataille. Ainsi, un agresseur ayant vu plus gros que son ventre peut dorénavant battre en retraite en plein milieu d'un assaut. En guise de pénalité, les défenseurs auront alors droit à un tour de riposte gratos. Les options diplomatiques de Call To Power 2 se sont étoffées par rapport au premier opus. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on trouve un type de victoire diplomatique qui demande au joueur d'avoir signé un traité de paix et de collaboration avec tous les autres peuples. La grosse originalité au niveau des options de politique étrangère est l'apparition du principe de la contre-proposition : à chaque fois que l'on vous demande ou que l'on exige quelque chose de vous, vous pouvez inclure une condition dans votre réponse, en piochant dans une liste de choix. Ces derniers pourront demander à l'interlocuteur de retirer ses troupes, de vous donner de l'or, une ville ou d'autres trucs plus



Les exploits

Outre les merveilles du monde, CTP 2 introduit le principe des exploits. Les « exploits », ce sont des sortes de merveilles en kit à monter soi-même. Ces prouesses ont été volontairement gardées secrètes par l'équipe de CTP pour que les joueurs les découvrent au fur et à mesure, ce qui ne sera pas la chose la plus facile dans le jeu. Mais voyons donc un exemple plus parlant : un bateau faisant le tour monde donnera un gros bonus de vitesse aux navires du pays qui auront accompli ce prodige. L'édification de nombreux centres informatiques permettra à la nation innovante de construire Internet. Les effets ne seront pas infinis mais devraient fournir de gros bonus temporaires.

Le télé-évangéliste, une unité discrète qui fait des ravages incroyables.



L'écran de gestion du commerce où l'on peut jeter un coup d'œil rapide sur les transactions et les marchés du royaume.

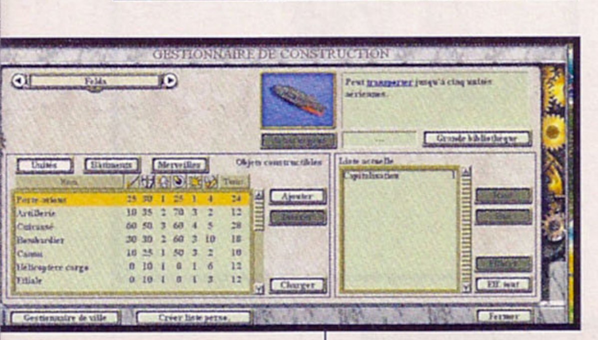


Les combats en mode isométrique. Utiles, surtout dans les toutes premières parties. En haut de l'écran, les différents bonus.

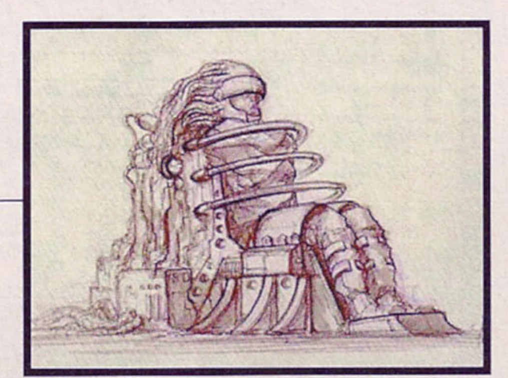
La mini-carte, où apparaissent frontières, territoires, villes et unités.

mesquins. Mieux encore : suivant la personne à qui l'on a affaire, on pourra adopter tout un panel de tons pour apostropher le diplomate adverse. Si, face à des nations un peu molles, on adoptera une attitude autoritaire, on gagnera en revanche à s'écraser comme une mouche face à une grosse puissance qui remplit les deux tiers de la carte. De ces attitudes découleront parfois de grosses victoires diplomatiques. Contrairement aux volets précédents de Civ', l'ordinateur sera ici doué d'une mémoire limitée et pourra se souvenir des tours pendables (surtout des trahisons) que vous avez commis envers sa nation ou même ses alliés. La confiance des gens ne s'acquiert pas en un jour, et une atrocité (utilisation de l'arme nucléaire, biologique, chimique) ne s'oubliera jamais ; elle collera à votre réputation comme un gros caramel mou sur un pull angora.

Mais la grosse surprise concernant cet aspect du jeu est que les ennemis pourront faire semblant d'acquiescer à un traité pour mieux vous coincer par la suite. Ainsi, s'ils opinent du chef lorsqu'il s'agit de demander un retrait de troupes de l'intérieur de nos frontières, ce n'est que pour envoyer des esclavagistes (invisibles) s'emparer de nos concitoyens. Bien sûr, tout ceci est réglé en fonction de la personnalité du leader et on aura davantage de problèmes de ce type avec Chaka



Les listes de construction que l'on peut appliquer à toutes les villes en un tournemain.



Jeux avec frontières

La plus utile des inventions de l'homme, juste après la femme, est sans doute la frontière. Cette petite ligne invisible, censée repousser tout autant les voisins gênants que les nations pangermaniques, a rendu de fiers services aux contrées dans toute l'Histoire (Les lecteurs pangermaniques peuvent se plaindre auprès de l'auteur, ndrc). Depuis le tout premier Civilization, la seule façon d'être tranquille chez soi en l'absence de délimitations de territoires était de dresser des murs impénétrables d'unités. La chose était assez efficace mais en même temps bien ridicule, et dégarnissait les villes de précieuses réserves. Call To Power 2 nous apporte enfin cette fonctionnalité : chacune des cités que l'on bâtira se verra entourée d'une zone délimitée par la couleur de notre nation. Celle-ci, assez vaste, fait une vingtaine de cases en largeur. Chemin faisant, au fur et à mesure que le pays se développera, on verra cette zone s'étendre pour englober toutes les villes de notre territoire. Cette

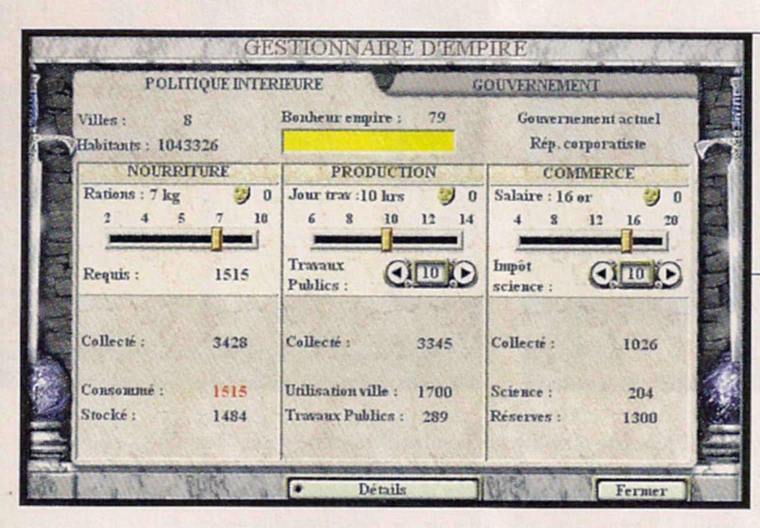


frontière a tout autant le rôle de repère que de garde-cons. Elle servira de limite à ne pas franchir pour satisfaire les exigences d'une diplomatie vivace et sera la première ligne de défense contre une ingérence étrangère. Bizarrement, rien n'empêche de traverser cette dernière si l'on se fout comme de l'an 3000 de se créer des mauvaises relations avec un pays.

C'est d'ailleurs un point que je trouve un peu idiot : il devrait être possible, pour une nation, de fermer totalement ses limites extérieures et empêcher les unités ennemies d'y pénétrer. Apparemment, la volonté des développeurs était d'éviter que le jeu devienne par là même un peu trop défensif et ce, dans une certaine limite. Du même coup, on a encore droit à quelques unités armées ou quelques colons passant outre l'air de rien, ce qui est assez rageant. Un autre type de limite est représenté par les villes. Ces autres régions vont s'étendre sur plusieurs cases de rayon pour représenter l'influence de la cité sur ses environs. Le but de cette expansion est bien entendu d'englober les cases de ressources qui rapportent tant de réussites commerciales aux agglomérations.



Zulu qu'avec Gandhi. Puisqu'on parle de ces zouaves, sachez qu'une fois de plus, le chef des Français se nommera Napoléon, des romains Jules César, et autres aberrations du même genre. Il était pourtant grand temps de faire disparaître ces aspects ridicules de CTP. Dommage !



Cet écran permet de prendre la température de l'empire et du bonheur des citoyens.

Come-back à Science-Po

Côté gouvernements, rien de nouveau ou presque, sauf lors des changements. Lorsque cela arrive, il devient possible de comparer les différentes politiques en affichant deux systèmes côte à côte, histoire de mieux trancher. L'un des plus gros soulagements pour les joueurs fainéants concerne la disparition de nombre de phases obligatoires du micro-management. Le premier Call To Power avait introduit l'idée des listes de construction : on élaborait un plan de développement que l'on pouvait rappeler et appliquer à chacune des villes. Ici, le système s'est encore amélioré puisqu'on dispose d'un « pilote automatique » (un maire) qui se chargera d'exécuter tous nos ordres dans une zone urbaine. On définira donc son attitude à l'aide de choix piochés dans une liste de comportements types : expansion de la ville, modes défensif ou offensif, production à tout prix , et bien d'autres choses qui représentent un éventail entier de décisions que l'on aurait pu prendre à sa place. Le système marche très bien et on voit donc les constructions se succéder dans un ordre logique, sans trop d'aberrations (il ne laissera pas crever de faim ses citoyens pour construire un cirque d'hiver, par exemple). Si on veut exercer un plus grand contrôle sur l'ensemble, il sera aussi possible de demander l'édification du même bâtiment sur la totalité des villes, ce qui est bien utile lorsqu'on vient à peine d'acquérir la possibilité de le construire.
Côté science, que de l'innovation (normal, c'est un peu ça la science). Dans ce CTP nouvelle cuvée, inutile de se munir d'un organigramme de trois mètres de long pour « viser » une technologie à quelques siècles d'écart.
Ici, il suffit de choisir le but scientifique à atteindre pour que les disciplines permettant d'y accéder soient soulignées lors d'une nouvelle recherche. De cette façon, impossible de se fourvoyer en choisissant « connaissance des



Le zoom arrière : une bonne idée pour avoir une vue un peu plus large des environs.

Zut, le jeu est tellement bon que je vais en reprendre pour cinq ans de plus.



La flotte et les armées aériennes au grand complet, ou presque.

Une bibliothèque complète de tout ce que l'on trouve dans le jeu.





poneys » pour espérer parvenir le plus vite possible aux bombardiers stratégiques. L'interface a bénéficié d'améliorations. Celle du jeu précédent était un peu confuse et regorgeait de trucs parfois inutiles ou même redondants. Même si ici, on n'a toujours pas affaire à un prodige de l'art nouveau, il faut avouer que cela s'est grandement clarifié. La mini-carte, par exemple, est deux fois plus grosse que l'ancienne et la lecture s'avère bien meilleure. Des tas d'options d'affichage présentes sur cette dernière permettront aussi d'y faire apparaître ce que l'on souhaite.

Un dernier hoplite pour la route

La plus grosse déception que m'a inspirée Call To Power 2 concerne les faibles changements du graphisme et du look du jeu. D'ailleurs, nul doute que cela le desservira : le nombre impressionnant de différences entre cet opus et le précédent ne pouvant pas se voir à « l'œil nu ». Bien fait ! De toute évidence, les développeurs ont manqué bon nombre d'occasions d'innovation dans le gameplay : le bluff, par exemple, n'existe pas du côté de l'ordinateur, dans les options diplomatiques. La représentation en 3D de la ville que les programmeurs avaient au départ incluse dans leur cahier des charges a été laissée pour compte. On trouve aussi quelques reliquats énervants arrivés du passé : les noms des dirigeants bien sûr, des frontières trop perméables, et surtout des unités qui ne s'up-gradent pas vraiment avec le temps. Autre changement radical : les phases qui nous menaient dans les profondeurs de l'espace ont été remplacées par la colonisation des océans. Disons le tout net : c'est beaucoup moins entraînant qu'une randonnée dans le vide interstellaire.
Malgré cette petite liste de remontrances, le plaisir du jeu demeure intact et est même renouvelé. Côté multijoueur, rien de neuf ; le mode hot seat a néanmoins disparu. De toute façon, les tours de jeu deviennent bien trop longs pour que ce dernier passionne les amateurs de réseau. C'est d'ailleurs à une seule chose que l'on voit que la magie de Civilization a bien fonctionné : lorsqu'après une partie de vingt heures où l'on s'est fait dûment laminé, on remet la sauce pour un autre cycle de jeu.



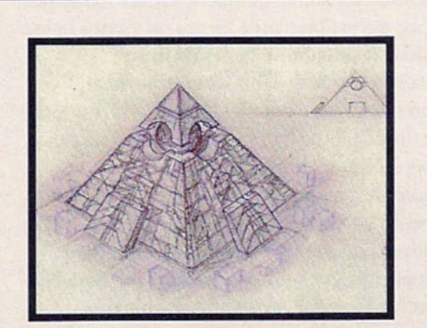
La cuvée 2000 de Call To Power est aussi un grand millésime.

Scénarios à gogo

Autre nouveauté de CTP 2 : les scénarios. Au programme, Alexandre Le Grand, les Sept samouraïs et la période de la Détente nucléaire qui offrent tous des challenges variés. Dernier morceau : la vraie Terre qui apporte tout simplement la possibilité de jouer sur une carte réaliste à des endroits occupés par les peuplades correspondantes. À mon avis, un petit ratage car la map est assez minuscule et on aura bien du mal à se développer en tant que Grec, ainsi coincé entre ces Perses si turbulents et ces Romains si joueurs.



L'écran des options d'unités. Une grosse redondance avec les raccourcis clavier.



En Deux Mots

Après bien des années, on a enfin l'impression que Civilization est parvenu à maturité, comme un bon camembert. Dommage que les développeurs n'en aient pas profité pour faire table rase de deux ou trois caractéristiques idiotes qui énerveront les joueurs de CTP. Les petits nouveaux, en revanche, découvriront un grand grand jeu.

- + Un gameplay qui ne cesse de s'améliorer, sans toutefois se compliquer
- – Les noms des dirigeants, toujours aussi ridicules
- – Un look trop proche de CTP 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	87



DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5

Enfin le 1er volume du chef d'œuvre de l'heroic fantasy japonaise en DVD !
Une saga en 13 chroniques éditée en 3 DVD

Chroniques de la Guerre de Lodoss

Volume 2 disponible fin janvier 2001

• reportage et interviews : Lodoss et le jeu de rôle • géographie des lieux •
• galerie d'images • bandes annonces • le + Kaze •
• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore • également disponible en vhs •

Airfix Dogfighter

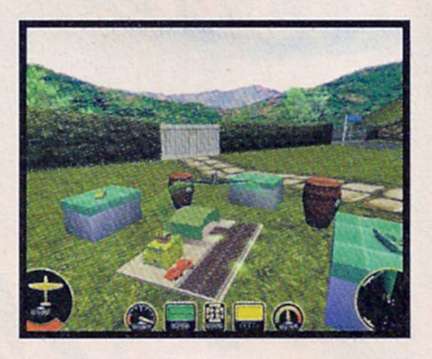
ARCADE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après Army Men et Re-Volt, les jouets de notre enfance sont de retour pour une Seconde Guerre mondiale où s'affrontent les modèles réduits des plus célèbres avions de cette époque. Une bonne idée pour dépoussiérer les quelques coucous qui moisissent dans votre cave.



Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Ion Digital Entertainment
Développeur Paradox Entertainment Angleterre
Texte et voix VF Nbre de joueurs 8

Avant de fabriquer les minuscules armées que maman décimait à coups d'aspirateur (en râlant parce que ça faisait « gling gling gling »), Airfix se consacrait à l'aéromodélisme. La compagnie, existant depuis près de soixante ans, a d'abord développé des maquettes d'avions de la Seconde Guerre mondiale. Dogfighter utilise les connaissances acquises au fil des années pour nous offrir une simulation de guerre à échelle réduite. C'est l'occasion idéale de ressortir ses vieilles maquettes, histoire de les raccrocher au-dessus du lit.



L'alliance contre l'Axe

Deux campagnes vous sont proposées pour vous donner l'occasion d'utiliser aussi bien des avions de l'Axe que de l'Alliance. Chacune comporte une dizaine de missions. Si les premières de chaque camp jouent le rôle de tutorial et vous guident à travers les obstacles que vous rencontrerez le plus souvent, les suivantes se présentent comme de véritables challenges digne des opérations aériennes du second conflit mondial. Voler des plans, protéger des convois, détruire des bases radar, escorter des bombardiers, les objectifs ne manquent pas de diversité, et demandent la mise en place des tactiques en fonction de vos alliés et de votre appareil. Vous débutez avec un unique coucou, mais au fil des victoires votre parc va s'agrandir. Au total, une quinzaine d'avions d'époque sont disponibles, chacun avec des caractéristiques propres prenant en compte la réalité historique, pour affronter des adversaires aussi bien terrestres, aériens que maritimes. Leurs différences concernent les vitesses, l'armement, le blindage ou encore la capacité du réservoir d'essence. Ainsi, suivant l'appareil choisi, vous devrez adapter votre comportement. Le seul moyen de réparer ou de faire le plein est de trouver les bonus adéquats. Ils font leur office dès que vous les récupérez, et vos ennemis ne s'en servent pas. Du coup, vous pouvez les laisser traîner sans craindre de les voir disparaître. La majorité d'entre eux sont cachés dans les objets destructibles occupant le terrain. Certains bonus, sous forme d'étoile et de croix, permettent d'améliorer le niveau technique de vos quatre types d'armement (mitrailleuses, canons, bombes et roquettes) et de les transformer en armes plus efficaces. Quelques objectifs nécessitent même de posséder un type de munitions uniquement accessible par bonus. Du coup, les missions se révèlent assez délicates à accomplir et si vous n'arrivez pas à manier correctement votre appareil, vous risquez de vous



Si les premières missions vous laissent seul au milieu des ennemis, des alliés se joignent à vous dans les suivantes pour remplir des objectifs bien particuliers.

Les combats aériens sont sans aucun doute les moments les plus agréables des missions. On se rend alors compte que le joystick est plus que recommandé.

retrouver en mille morceaux sur le sol. Heureusement, Dogfighter n'a rien d'un simulateur de vol et la prise en main se révèle beaucoup plus évidente, même si le joystick est recommandé. Peu de fonctions sont à votre disposition : accélérer, ralentir, gauche, droite, tirer, vous ne risquez pas de perdre du temps à chercher vos touches. Pourtant, le gameplay se veut assez réaliste. N'oubliez pas que vous avez affaire à des maquettes et que celles-ci sont extrêmement légères. Votre appareil, avec ses variations de vitesse, peut pratiquement planer sans utiliser le moteur (faut savoir économiser son carburant) et utiliser la moindre variation pour passer par les endroits les plus étroits pour récupérer un bonus planqué au fond d'un placard ou sous un divan. Les missions se déroulent très vite à cause de la limitation du fuel et des munitions. De plus, les sauvegardes sont inaccessibles en cours de mission. La moindre erreur devient alors très vite fatale et vous prendre le décor comme une porte qui se referme sur le nez vous oblige à recommencer à zéro.

Un environnement comme à la maison Toujours dans un souci de vraisemblance, Dogfighter vous fait évoluer dans une maison typique : chambre, cuisine, salle de bain, garage et jardin comptent parmi les territoires à infiltrer et à nettoyer. Si la surface est plutôt limitée, elle offre suffisamment de variations de relief pour offrir à chaque niveau de nouveaux obstacles. Chaises, tables, lits et autres meubles ou arrangements intérieurs recréent à chaque fois des parcours différents, exigeant toujours plus de précision dans votre pilotage. Atteindre une station radar encaissée entre deux boîtes à chaussures, récupérer un bonus planqué dans un placard protégé par deux chars ennemis… le décor est optimisé pour multiplier la difficulté des challenges. La plupart des objets sont destructibles, comme dans la vraie vie, sauf qu'ici, vous n'entendrez pas vos parents râler parce que vous avez cassé le vase de la famille. Les portes s'ouvrent si on les mitraille, et sprays avec gaz servent de bombe inflammable. Pour faire un tour dans le jardin, il suffit de casser une vitre. Les interactions avec l'environnement sont très nombreuses et rendent le produit fun. Le graphisme 3D accepte de nombreuses résolutions et même s'il rame parfois en 800x600, il offre une fluidité agréable. Les explosions sont bien réalisées et les dommages de votre appareil se traduisent tout de suite par des animations. Ainsi, vous pouvez vous retrouver avec un moteur en feu ou exploser dans une gerbe de fumée et de flammes. Les niveaux extérieurs sont assez décevants. Si dans la maison, on comprend que l'on puisse se casser le nez contre les murs, on a du mal à accepter la même chose lorsqu'on vole à l'extérieur. Ainsi, alors que vous avez un sentiment de grande liberté, vous vous cognez en moins de deux contre des parois invisibles. C'est plutôt dommage de se retrouver scotché contre un mur transparent alors que l'on vous donne la chasse et que les ennemis vous mitraillent de toutes leurs armes. Les trois types de vue proposées n'ajoutent rien au gameplay. La vue subjective n'existe pas, et l'immersion est du coup plus difficile. Les sensations sont moins fines. Le son est tout à fait réaliste et le tir de DCA à votre passage ne manque pas de vraisemblance. Les animations ne sont pas très nombreuses, les véhicules restent en majorité de grands blocs de plastique, un peu « à la Army Men ». Bien sûr, ce ne sont que des maquettes, mais on devrait pouvoir tout de même observer plus de détails. La violence des affrontements se montre cependant assez vraisemblable avec les explosions d'obus, la trace des rafales de mitrailleuse et les fumées de votre moteur.



Maîtriser sa vitesse devient essentiel si vous comptez réussir à vous tenir à l'écart des obus de la DCA ennemie.

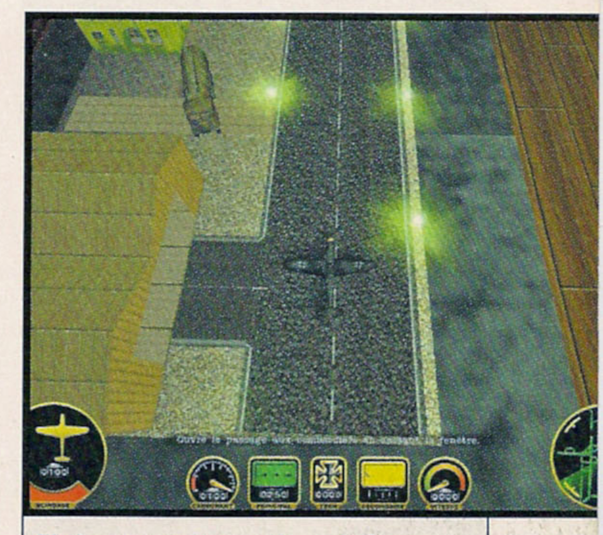
Atteindre une station radar encaissée entre deux boîtes à chaussures, récupérer un bonus planqué dans un placard protégé par deux chars ennemis : le décor est utilisé au maximum de ses possibilités pour multiplier la difficulté des challenges.

Un vol de nuit permet de surprendre l'adversaire et de l'amener vers votre DCA sans qu'il s'en aperçoive. Alors qu'attendez-vous pour éteindre la lumière en tirant sur l'interrupteur ?



Un bon petit Les vingt missions paraissent assez courtes mais pour palier ce défaut, un éditeur a été implémenté. L'intérieur de la maison et son extérieur immédiat sont complètement configurables avec une foule d'objets que vous placez et déplacez à volonté. Vous obtenez ainsi de nombreuses cartes supplémentaires utilisables aussi bien en mode solo que multijoueur. L'atelier de peinture vous propose de constituer le camouflage et les marques de reconnaissance de tous les avions que vous utilisez, histoire de vous démarquer de vos petits camarades et de retrouver en partie le plaisir de le montage de maquette d'avion. Si Dogfighter n'offre pas une immersion totale, il se montre cependant assez riche pour offrir de bons moments. Oh certes, ce n'est pas un grand jeu, mais la maniabilité des avions et les missions plutôt funs le rendent très agréable.

Kika



Plusieurs vues sont proposées, mais il manque une vue subjective pour vraiment s'éclater.

En Deux Mots

DOGFIGHTER NE CASSE PAS DES BRIQUES MAIS C'EST UN PRODUIT SYMPA. LES AVIONS SONT TRÈS MANIABLES ET SE LAISSENT PRENDRE EN MAIN EN MOINS DE DEUX. LES MISSIONS PROPOSENT DES CHALLENGES BIEN RIGOLOS. ON S'AMUSE, QUE DEMANDER DE PLUS ?

+ Le pilotages des maquettes
+ Les scénarii des missions
− Pas de vue subjective
− Les textures répétitives

70 TECHN | 70 DESIGN | 78 INTÉRÊT





Jouable sur Pentium II 300
Éditeur Eidos Développeur Core Design GB
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1 à 1

Peut-on réchauffer le même plat cinq fois de suite, et ajouter du ketchup en espérant retrouver le goût initial ?

Tomb Raider V : Sur les traces de Lara

TOMB RAIDER TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

« Levallois-Perret, le 4 décembre 2000
Ma chère Lara,
Bien que tu m'aies demandé de ne pas te déranger pendant ta retraite bien méritée, je préfère quand même t'envoyer cette lettre, parce qu'ici, dans le monde réel, ça ne va pas fort. Et puis, nous sommes amis depuis si longtemps, que je me suis senti obligé de te faire part d'un certain malaise. Je sais que tu tenais à te faire passer pour morte, histoire d'être tranquille, mais il semble que le secret de ta pseudo-disparition soit complètement éventé. Maintenant, une bonne partie de la planète t'attend pour l'année prochaine, et il m'est impossible de cacher la vérité aux lecteurs de Joystick pendant plus longtemps, tout comme il m'est impossible de leur mentir à propos de ce qu'ils ont osé te faire lors du cinquième volet de tes aventures. « Ils », ce sont les gens de Core Design qui ont eu la mauvaise idée de vouloir ré-exploiter une fois de trop la même recette de tes aventures sous le même moteur. Le problème, Lara, c'est que je ne sais pas si tu étais consentante. Bon, comme je préfère t'accorder le bénéfice du doute, je vais me contenter de te raconter à quoi ressemble Tomb Raider V : sur les traces de Lara Croft. Il faut que tu imagines quelque chose d'aussi bien fait que La Révélation finale. Techniquement, même s'il n'y a rien de neuf, ça tourne. Malheureusement, à force d'être routinier dans leur manière de créer des jeux autour de toi, ils ont réussi à faire rentrer leur routine dans le cœur même du jeu. Cette fois-ci, on a l'impression que tu te déplaces dans les vestiges et les immeubles plus par habitude que par réel goût de l'aventure. Ma pauvre Lara, dans cette histoire, tu te lances dans des « intrigues » sans aucune conviction, puisque le joueur a l'impression d'avoir déjà vu tous ces exploits quatre fois de suite. Et quand je dis « intrigues », ça ne se limite qu'à aller chercher un interrupteur dans une pièce, pour ouvrir une porte dans une autre (ceci dit, cette démarche est d'une absurdité sans limite : chez moi, quand je vais dans mes chiottes, je n'ai pas besoin d'aller dans le salon pour en ouvrir la porte). Et puis, jusqu'à présent, Rome n'est pas une ville déserte. Là, tout est carré et vide de monde. Et même lorsque tu rencontres des gens, ils sont vraiment TRÈS moches, et de fait, tu es obligée de leur tirer dessus. C'est vrai que maintenant je comprends mieux ton choix sexuel avec ces six surfers californiens ; au moins, là, tu devais te sentir moins seule. Mais, enfin, merde, qu'es-tu devenue ? Ton existence se limite-t-elle à ça ? J'ai le regret de te dire que même si t'es plutôt bien foutue dans cet épisode, son intérêt global est vraiment trop proche du tristement célèbre Tomb Raider III. Bon, il y a quand même quelques bonnes nouvelles. Certains boss sont bien conçus, et la difficulté du jeu est plutôt bien dosée. Mais tout de même... Lorsqu'on voit la gueule de l'ensemble, on progresse dans ce jeu sur le rythme incessant de nos soupirs, et nous fourguer l'éditeur de niveaux avec ne nous donne pas forcément envie d'y jouer davantage. S'il te plaît, Lara, au lieu de partir au bout du monde, commence à faire le ménage chez Core Design.

Pete Boule

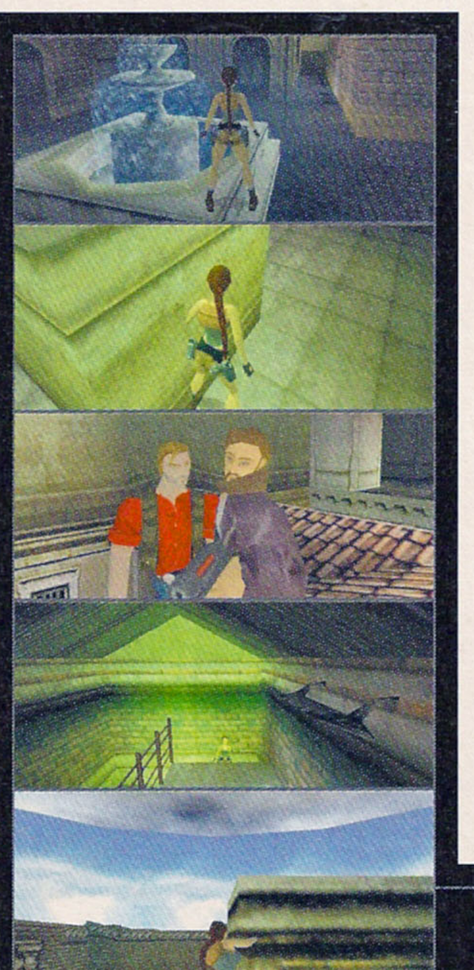
PS : Merci d'avoir enfilé la combinaison catsuit en latex noir que je t'ai offerte au Noël dernier. »



Dans cet épisode, le fog est bien mieux exploité, et donne plus de profondeur à l'ensemble.



Contrairement à beaucoup de rencontres dans le jeu, certains boss sont plutôt bien modélisés.



Lara immuable

Quand on voit une Lara qui réussit à se tenir droite comme un I, à cheval sur une marche, lorsqu'elle rentre dans les parois, lorsque les ennemis sont tellement moches, et lorsque les angles de vue sont si idiotement choisis, là, on se dit que décidément, les Tomb Raider se suivent et se ressemblent. À ce stade, il ne peut plus s'agir de simples bugs mais d'une non-volonté délibérée de ne pas perdre d'argent à corriger ce jeu. Bah, j'imagine qu'une étude marketing a démontré qu'il était plus rentable de laisser les choses en l'état.

En Deux Mots

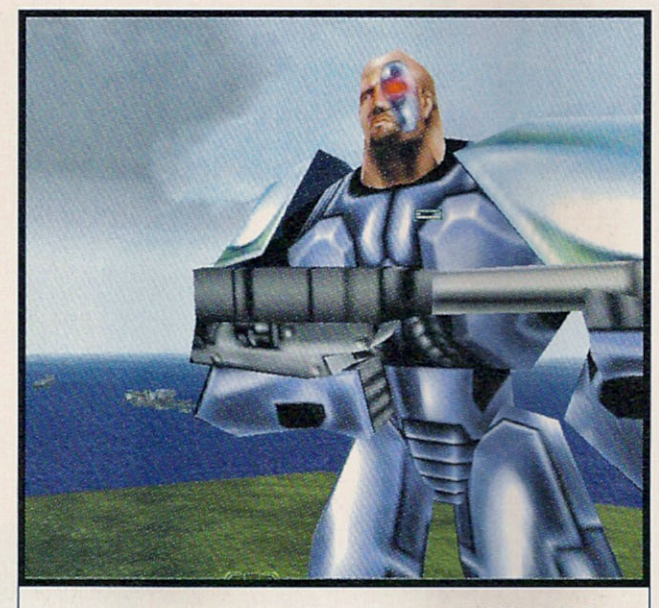
C'est du vieux Tomb Raider... Pas plus. Et toujours aussi buggé.

- + Lara en latex
- – L'intérêt global de l'intrigue
- – L'intérêt global des puzzles
- – Les bugs monstrueux

Techn	Design	Intérêt
68	70	66



Les fans de jeux de stratégie au tour par tour ont une idole : M.A.X. premier du nom. Ce serait oublier que M.A.X. a été grandement influencé par la série des Battle Isle. Aujourd'hui, Blue Byte et Cauldron se proposent de conjuguer la jouabilité d'un M.A.X. avec les raffinements de la 3D. Le résultat n'est pas exempt de défauts, mais devrait titiller la fibre nostalgique des amateurs.


Le bidasse du futur.

Battle Isle : The Androsia War

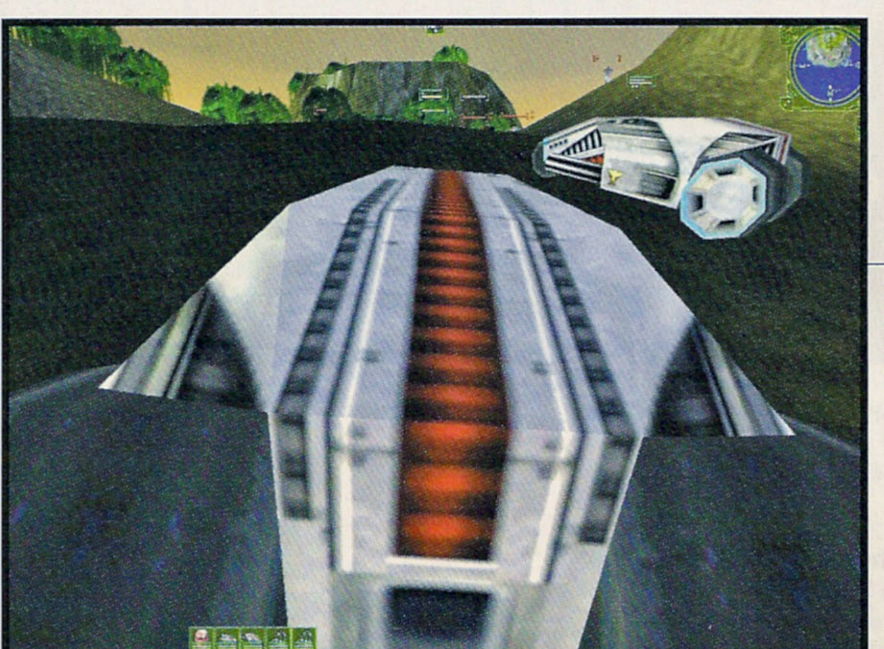
STRATÉGIE/TACTIQUE AU TOUR PAR TOUR POUR JOUEURS CONFIRMÉS - PC CD-ROM



MULTIJOUEUR
RÉSEAU LOCAL 8
INTERNET SERVEUR www.bluebyte.net

JOUABLE SUR PENTIUM II 300, 64 MO RAM, 300 MO DISQUE LIBRE, CARTE 3D/RECOMMANDÉ : PII 450, 128 MO, CARTE 3D DE 2 DE GÉNÉRATION
ÉDITEUR BLUE BYTE
DÉVELOPPEUR/PAYS CAULDRON SLOVÉNIE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 8

Depuis 1991, la série des Battle Isle perpétue un style de jeu en voie de disparition : le tour par tour. Une jouabilité très éloignée de ce qu'offre la stratégie en temps réel avec ses rushs et autres bourrinades. Je pompe un max de ressources, je recherche à donf', je fais un beau (un énorme) tas de mes plus grosses unités et je les balance sur la gueule de l'adversaire en espérant qu'il n'a pas déjà fait pareil. Une technique dite « à la Ivan le Fou ». Salut Ivan, tu vas bien ? Nan, sérieux, les jeux de strat' temps réel me gavent grave de grave. Si je veux me faire une partie de wargame en multijoueur, je préfère encore ressortir un bon vieux M.A.X. ou un Battle Isle : Incubation. D'un autre côté les parties de STR sont rapides (parfois limite coïtus interruptus), alors qu'une partie au tour par tour peut facilement durer cinq, six heures. Et tout le monde n'a pas cinq heures d'affilée à perdre devant un jeu.

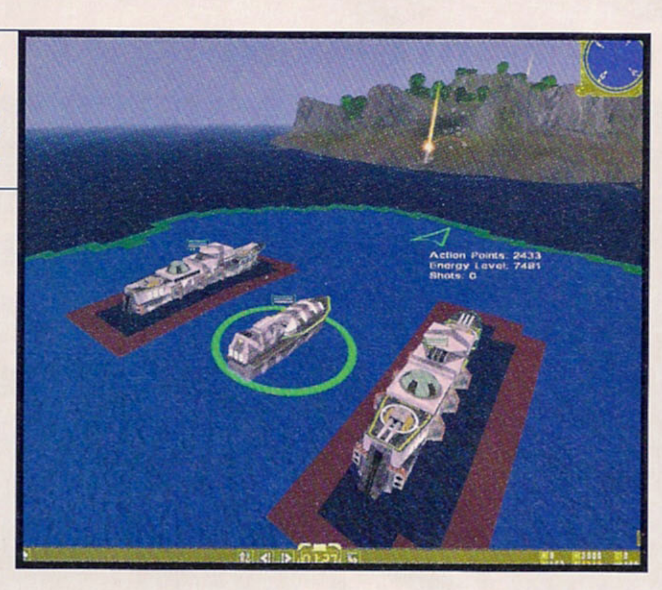

En passant en vue rapprochée, on se rend mieux compte de ce que « voit » réellement l'unité.



Long, très long !

Rhhaaaa, vous barrez pas, je plaisante. Adoncques, j'ai vu arriver la nouvelle incarnation de Battle Isle avec intérêt. Au menu : combats à l'échelon tactique ; unités terrestres, maritimes, et aériennes qui prennent de l'expérience et qu'on trimballe de mission en mission tout au long des deux campagnes ; accumulation de ressources ; recherche et production ; et pour finir, édification d'un base futuriste avec planification en fonction de la météo. Des concepts classiques qui ont fait leur preuve. La touche d'originalité est apportée par deux choses : un moteur 3D très réussi que l'on doit aux développeurs slovènes de Cauldron ; et un mélange hybride de tour par tour pour les combats et de temps réel pour la gestion.

Dans les campagnes contre l'ordinateur, vous avez donc huit minutes pour déplacer vos unités militaires et effectuer vos combats. Vous avez évidemment la possibilité de cliquer sur « fin de tour » à n'importe quel moment. Par contre, vous ne pouvez pas abréger le tour de l'ordinateur. Et huit minutes, ça fait drôlement long à attendre, surtout quand il n'y a rien de particulier à faire dans la base. Après m'être endormi plusieurs fois au cours de la campagne, j'ai quand même trouvé la solution : en réglant le niveau de difficulté sur « facile », le temps de réflexion de l'ordinateur diminue de manière incroyable. Les tours de l'I.A. dépassent alors rarement une ou deux minutes. Et BI devient tout d'un coup très jouable. Ça aurait quand même été plus malin, de la part des développeurs, de régler cette option correctement par défaut. Sachant que l'I.A. n'est pas notoirement plus débile au niveau facile.

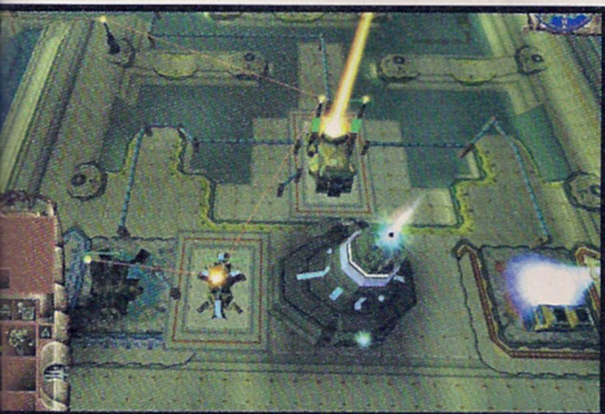


Certains bateaux peuvent transporter un paquet d'unités. Il y a des porte-avions.

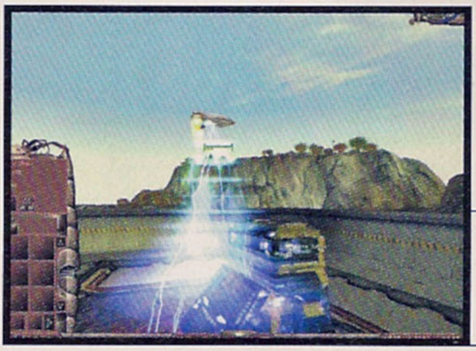
TIPS TECHNIQUE

Un patch (2.16 Mo) est sorti pour upgrader la version 1.44 anglaise en version 1.54. Normalement, la version française devrait inclure le patch. Ce que je n'ai pu vérifier sur cette version de test anglaise.





L'édification d'une base peut tourner au casse-tête.



La construction des bâtiments est bien animée.

Gestion ardue

L'autre domaine qui n'est pas super réussi est la gestion des bases. Autant les combats tactiques sont intéressants et bien ficelés, autant le développement d'une base va décourager les joueurs débutants. The Androsia War prend place sur un archipel d'îles séparées par un immense océan. Chacun des camps en présence dispose d'une île logistique sur laquelle il dresse son quartier général, développe ses technologies et construit ses unités. La logique de développement n'est pas très souple. Les premiers bâtiments et mines doivent être édifiés dans un ordre très précis. Dans le cas contraire, vous vous retrouvez scotché, en panne d'énergie ou de matières premières. Pour fonctionner, chaque bâtiment doit être relié au quartier général par des connecteurs et alimenté en énergie par des tours relais. Deux bonnes idées. Sauf que, si vous disposez votre port en contrebas d'une falaise, pas moyen de le raccorder à un connecteur. Même souci pour le positionnement de certains bâtiments, comme la station de pompage d'eau, qui devra être placée au millimètre près. Si vous ne savez pas que l'on peut faire tourner les bâtiments avec CTRL + molette souris, vous allez vous arracher les cheveux. Un petit tour par le manuel et les trois missions de tutorial s'avèrent indispensables pour espérer prendre le soft en main.

Côté recherche, on bénéficie d'une tripotée d'améliorations. Là encore, le facteur temps pèse lourd. Il faut attendre quelque cinq minutes pour voir arriver une nouvelle technologie. C'est long. Mais on contournera cet écueil en bâtissant plusieurs Académies de recherche.

Une touche d'originalité est apportée par les sources d'énergie renouvelables (centrales solaires, usines marémotrices, éoliennes). Pour exploiter au mieux ces technologies, le joueur doit consulter des bulletins de prévisions météo.

Quelques-unes des unités

Les unités maritimes :

ALLIGATOR



Petit transport maritime rapide pouvant embarquer 30 unités. Armé d'une simple mitrailleuse. Grand rayon d'action.
Recherche : Aucune
Production : Requiert un Chantier Naval

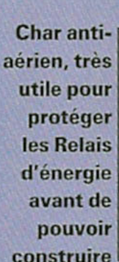
WRECKER



Seul bateau pouvant combattre avec succès les sous-marins. Peut détecter des objets de plus de 10 mètres sur une île comme les bâtiments, mais pas les unités militaires trop petites pour ses radars.
Recherche : Requiert Canon naval et Lance-torpilles
Production : Requiert un Chantier naval niveau 1

Les unités terrestres lourdes

ARCHIMEDES




Char anti-aérien, très utile pour protéger les Relais d'énergie avant de pouvoir construire des systèmes de défense anti-aérienne plus puissants et perfectionnés.
Recherche : Requiert Usine d'avions et Lance-missile antiaérien
Production : Requiert Usine d'unités lourdes

NASHORN



Le plus gros char d'assaut lourd du jeu. Pas cher mais sans système antiaérien. Le char de prédilection, une fois l'espace aérien maitrisé.
Recherche : Requiert Canon de char niveau 2
Production : Requiert Usine d'unités lourdes niveau 2

PULSAR



Plus petite pièce d'artillerie mobile du jeu. Clairement inférieure au Trogos, mais possède deux avantages : disponible très rapidement, beaucoup moins cher que le Trogos.
Recherche : Requiert Usine d'unités lourdes, Munitions plasma, Canon d'artillerie
Production : Requiert Usine d'unités lourdes

SAMURAI



Plus petit des chars d'assaut lourds. Système antiaérien plus sophistiqué que celui du Nashorn, disponible plus rapidement mais plus limité et plus cher.
Recherche : Requiert Usine d'unités lourdes, Lance-missile antiaérien
Production : Requiert Usine d'unités lourdes

TROGOS



Pièce d'artillerie mobile lourde. Sous sa forme plasma, possède la puissance de feu la plus terrible de tout Chromos.
Recherche : Requiert Munitions plasma, Canon d'artillerie niveau 2
Production : Requiert Usine d'unités lourdes niveau 2

Les unités terrestres légères

BNR8

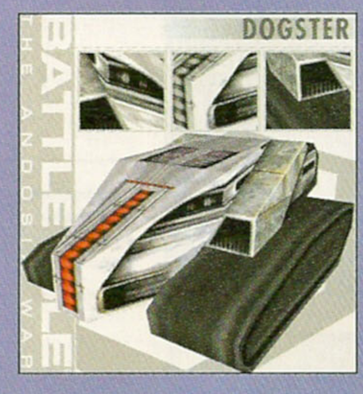
Le BNR 8 est une unité antiradar mobile, capable de brouiller les unités radar ennemies dans un rayon de 200 mètres. Le rayon pourra être étendu par des améliorations. Ne peut brouiller le radar d'unités plus évoluées.
Recherche : Requiert Usine d'unités légères, technologie de brouillage radar
Production : Requiert Usine d'unités légères

BUGGY



Véhicule rapide et maniable, parfait pour la reconnaissance. Armé de roquettes sol-sol légères. Utile pour infiltrer les lignes ennemies, tirer et se replier.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

DOGSTER



Transport de troupes (8 compartiments) non armé mais lourdement blindé. Les unités embarquées peuvent tirer avec certaines restrictions.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

ORION



Véhicule blindé doté d'un radar mais non armé. Indispensable pour surveiller l'espace aérien. Les améliorations permettent d'augmenter la portée radar et de le protéger contre les BNR8.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

RANGER



Éclaireur rapide, faiblement blindé, équipé de 2 mitrailleuses. Incroyable rayon d'action.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

SNAKE

Véhicule rapide, faiblement blindé, équipé d'une mitrailleuse simple.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

VULKANUM



Unité rapide, faiblement blindée. Se déplace difficilement sur terrain accidenté. Équipé d'une mitrailleuse Gatling.
Recherche : Requiert Usine d'unités légères
Production : Requiert Usine d'unités légères

VULTURE



Le plus petit des chars lourds. Un seul canon mais peu cher et rapidement produit.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités lourdes

Les unités spéciales

ANT



Sert à ravitailler les unités en énergie, à les réparer ou les améliorer. Placé à proximité d'un Poste Relais Énergie, ils se rechargent automatiquement.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités légères

KLAYWOR



Transport conçu pour acheminer des unités fixes afin de les déployer sur le terrain.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine d'unités fixes

MAGPIE



Unité destinée à récupérer les débris des unités détruites sur le champ de bataille. Convertit le métal en énergie.
Recherche : Requiert Usine d'unités légères
Production : Requiert Usine d'unités légères

Les unités aériennes

CRUX



Avion cargo possédant jusqu'à 25 compartiments. Pas armé mais lourdement blindé.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine aéronautique

EID 314



Hélicoptère de combat équipé de 2 mitrailleuses lourdes Gatling. Puissant, mais faible rayon d'action.
Recherche : Aucune
Production : Requiert Usine aéronautique

EXTERMINATOR



Bombardier lourd et rapide possédant un grand rayon d'action. Une seule attaque par tour, mais dévastatrice. Nécessite une escorte.
Recherche : Requiert Usine aéronautique, Bombes à énergie
Production : Requiert Usine aéronautique

GENOM J9



Chasseur équipé de missiles air-air pour les combats aériens et d'une mitrailleuse pour les attaques au sol. Avec ses armes de faible portée, ce chasseur a été conçu pour être utilisé avec le porte-avions Titan.
Recherche : Requiert Usine aéronautique, Lance-missiles air-air, Radar niveau 1
Production : Requiert Usine aéronautique

GHOST FB4



Chasseur-bombardier armé d'une mitrailleuse pour les combats aériens et de bombes pour les attaques au sol.
Recherche : Requiert Usine aéronautique, Bombes, Radar niveau 2
Production : Requiert Usine aéronautique

Les campagnes

Battle Isle propose deux campagnes totalisant vingt-trois missions. Sur la planète Chromos, deux factions s'affrontent. Vous pourrez disputer le conflit à la tête de l'un ou l'autre des deux camps : Bratt ou les Enfants de Haris. Si je vous dis que la troisième mission m'a tenu en haleine pendant près de cinq heures, vous comprendrez que BI possède une durée de vie hors du commun.
Caché dans le menu multijoueur on trouve aussi un mode « skirmish » (escarmouche en français). Une douzaine de cartes et scénarios différents sont disponibles. On pourra aussi bien se battre seul contre l'ordinateur, ou s'allier avec d'autres joueurs gérés par l'ordinateur contre d'autres ordinateurs. Certains des scénarios sont très réussis. Surtout ceux où l'on nous confie des unités déjà produites. Dans ce mode, la durée des tours peut être ramenée à deux minutes.

Ça s'arrange

Mais parlons de l'aspect le plus réussi du jeu : les combats tactiques. On déplace ses unités les unes après les autres. Chaque type d'unité bénéficie d'un capital de points d'action qui sont consommés lors des déplacements et lors des tirs. Quelques options avancées permettent de créer des groupes pour déplacer plusieurs unités en même temps. Il est également possible de définir des chemins avec des waypoints pour automatiser les mouvements de troupes répétitifs.
Dès qu'on sélectionne une unité, des zones colorées apparaissent indiquant les portions du terrain accessibles dans le tour.
Le programme gère très bien le relief. On ne pourra pas passer n'importe où. Et il faudra éviter d'être bloqué par les accidents de terrain, par ses propres unités ou par les débris des unités détruites. Les zones colorées indiquent également combien de tirs on pourra effectuer après s'être déplacé. Histoire d'éviter d'avancer à découvert sans pouvoir ensuite balancer la purée. Pour le coup, l'interface est un modèle du genre. Elle permet d'exploiter au maximum les avantages du tour par tour. C'est-à-dire jouer avec un maximum de précision. Un peu comme une super partie d'échecs. On indique aussi dans quelle direction fait face l'unité après son déplacement. Il faut savoir que chacune d'elles possède des valeurs d'armure différentes devant, derrière ou sur les côtés. Autant éviter que votre petit Ranger ne tourne le dos à un tank lourd ennemi.
La meilleure manière de triompher en tour par tour est de savoir rester patient. On approche d'abord des scouts qui ont un très grand rayon d'action afin de détecter les forces ennemies.
Puis, suivant le type d'opposants, on amène les unités qui sont les plus efficaces. Et si possible en surnombre. Mais pas d'un coup, comme un gros porc. Non. On se place d'abord le plus près possible, hors de portée du fourbe d'en face. On essaye aussi de garder des points d'action. Dans ce cas, si une unité ennemie



Des zones colorées représentent le rayon d'action et le nombre de tirs possible.

Un zoom très puissant.

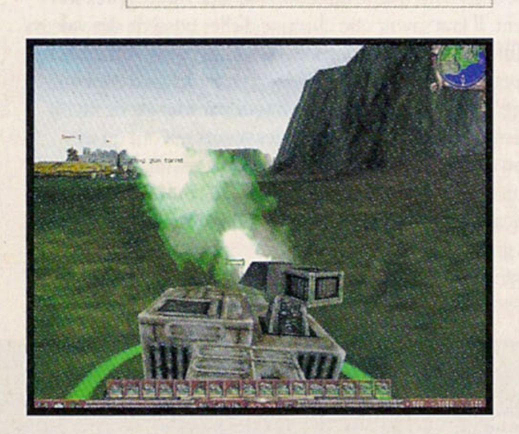


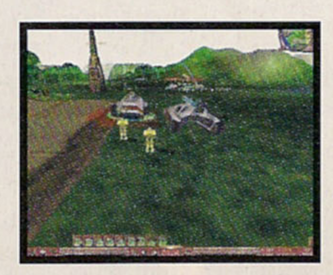


Mettre le niveau de difficulté sur Facile, sinon les tours de l'ordinateur n'en finiront plus.



Sur le CD, on trouve un profil pour le Strategic Commander de Microsoft. Ce profil est spécialement conçu pour l'interface de BI. Avis aux utilisateurs de Strategic Commander.





apparaît dans le champ de vision de nos p'tits gars, ceux-ci riposteront automatiquement. Pour régler tout ça au poil, l'interface propose un outil très pratique : en plaçant le curseur sur une unité (amie ou ennemie), le programme affiche des cercles qui indiquent le rayon d'action, la portée de tir et la zone de vision. Difficile de rater son coup en étant aussi bien renseigné.
On retrouvait grosso modo toutes ces options dans M.A.X. Mais là où Battle Isle fait mieux, c'est dans la gestion du relief. Et ceci grâce à la 3D. Avec la molette de la souris, on peut zoomer pour admirer ses troupes de près ou dézoomer pour avoir une vue de haut semblable à une vue 2D classique. C'est joli. On est bien content. Là où ça devient plus intéressant c'est quand on ne comprend pas pourquoi une unité qui est à portée ne peut pas tirer. Avec les touches « W » et « X », on peut voir par les yeux de l'unité et constater que son champ de vision est masqué par une petite butte du terrain ou un bâtiment. Les commandes de la caméra sont très nombreuses et on arrive à se placer n'importe où sur le champ de bataille. C'est esthétique, et en plus c'est pratique. On retrouve la même ergonomie pour gérer les tâches répétitives comme la réparation et le ravitaillement des unités qui s'effectuent à courte distance par un espèce d'arc électrique.



Les réparations et ravitaillements sont simples à effectuer.

Une chouette atmosphère

Exception faite des scènes intermédiaires, hideuses et inutiles, l'emballage de BI est très réussi. Une mention d'abord pour la musique, qui est exceptionnelle. C'est rare de jouer des heures durant, sans être obligé de couper la bande-son tellement ça devient pénible d'entendre la même rengaine. Ici, c'est le contraire. On se surprend à monter le son pour apprécier ce mélange de space music et d'ambient, à peine entrecoupé de passages un peu plus rythmés. Si en même temps on s'amuse avec la caméra pour admirer le mouvement des nuages dans le ciel, on peut facilement se retrouver hypnotisé. Le programme gère le cycle du jour et de la nuit, et on assiste à des changements d'éclairage et de météo vraiment magnifiques. Les décors des îles sont pas mal non plus, avec des zones montagneuses ou tropicales. En regardant de près, on peut voir le ressac de la mer ou les arbres qui bougent doucement comme des algues géantes.
Le moteur 3D de Cauldron (baptisé Medusa) fait aussi merveille pour les unités. Celles-ci sont correctement texturées, y compris en vue rapprochée. Les fantassins sont quand même mieux que les véhicules, à la modélisation un peu simpliste. Les effets des tirs et des explosions ne sont pas en reste. Pareil pour les bruitages des armes et la voix d'hôtesse de l'air qui sont de bonne facture.
Pour finir, mentionnons que Blue Byte a mis en place un serveur (www.bluebyte.net) pour jouer sur Internet à Battle Isle. Les parties en réseau local sont également du programme.
Nous en reparlerons probablement dans une prochaine rubrique Réseau.

Iansolo

En Deux Mots

Si on fait abstraction de la lenteur des tours et de la complexité de la gestion, Battle Isle : The Androsia War est un bon jeu de combat tactique au tour par tour. Apporte-t-il quelque chose de neuf par rapport à l'antique M.A.X. ? Non, en ce qui concerne les concepts de jeu. Oui, pour ce qui est de la beauté des grafs et de la gestion du relief lors des combats. Faute de temps, nous ne l'avons pas testé en multijoueur, domaine dans lequel il peut s'avérer très intéressant.

+ Le tour par tour, c'est bien
+ Le retour de Battle Isle
+ Graphisme
+ Interface qui conviendra aussi à ceux qui n'aiment pas la 3D
+ Mode escarmouche
+ Musique et ambiance
- Le tour par tour, c'est long
- Tours de l'ordinateur trop lents (voir tips jeu)
- Gestion complexe
- Scènes intermédiaires moches et inutiles

84 TECHN | 89 DESIGN | 85 INTÉRÊT



Bienvenue dans le Nouveau Millénaire avec DIF'

2001

CLUB Dif'

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - DVD

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

1 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
1 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
1 Hauteville	04 74 40 04 28
2 Chauny	03 23 38 00 10
2 Laon	03 23 79 08 84
2 Soissons	03 23 59 18 18
2 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
6 Menton	04 93 28 26 55
7 Annonay	04 75 67 70 76
8 Charleville	03 24 57 98 93
9 Pamier	05 34 01 02 14
1 Carcassonne	04 68 25 75 84
1 Narbonne	04 68 42 37 58
2 Rodez	05 65 67 06 15
3 Arles	06 07 06 04 30
3 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
3 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
4 Bayeux	02 31 51 00 99
4 Honfleur	02 31 89 75 00
4 Lisieux	02 31 63 07 77
5 Aurillac	04 71 43 56 56
7 Royan	05 46 22 15 04
7 Saintes	05 46 93 51 75
9 Brive	05 55 24 47 87
1 Dijon	03 80 70 15 79
4 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La reunion	02 62 96 75 38
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dinan • Chateau Thierry • Vitré • Enghien les Bains • Rueil Malmaison • Ozoir la Férriere • Alençon II • Grandville •

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2





Le premier Starfleet Command n'a pas connu un franc succès. En fait, ses mécanismes étaient, aux dires des fanatiques de la série, un peu trop limités, et les effets visuels pas d'une grande fraîcheur. Le second volet fait table rase de ces gros défauts et introduit une campagne entièrement dynamique, pour ce qui s'annonce comme la meilleure simulation tactique de combat spatial.



MULTIJOUEUR	
Réseau local	6
Internet serveur	6 (via WON)
Internet IP	6

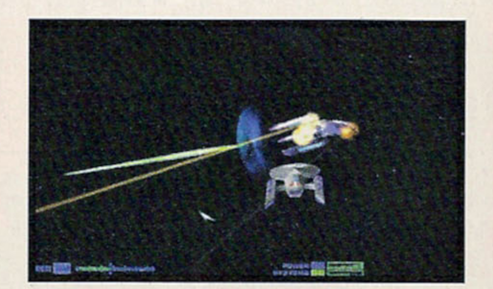
Jouable sur Pentium III, 64 Mo Ram
Éditeur Interplay
Développeur Taldren États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 6

Une journée typique.



Starfleet Command II

COMBAT SPATIAL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom



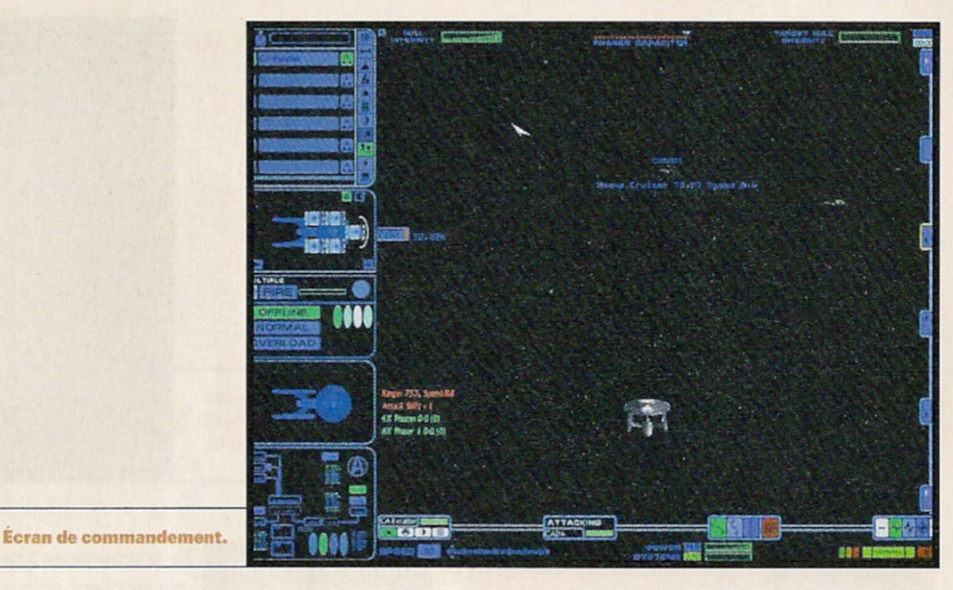
Un oiseau de proie Klingon quittant son camouflage.



Les jeux basés sur le thème de Star Trek se suivent et ne se ressemblent pas. Cette licence grandement juteuse a été déclinée à toutes les sauces, du jeu de stratégie en temps réel, en passant par le shoot 3D dans la plus pure tradition de Quake. Après avoir escroqué les amateurs en sortant des titres figurant parmi les plus pourris du quadrant Alpha, les développeurs semblent avoir fait amende honorable depuis un an ou deux. Nul doute que ce changement radical est arrivé à mesure que la technologie des cartes 3D s'est développée, et qu'elle était de plus en plus à même de faire face aux défis visuels que peut poser un jeu de S-F. Parler de Star Trek en jeu vidéo revient à raconter un peu l'univers de ce dernier : dès l'apparition des premiers micro-ordinateurs, des fans de la série eurent tôt fait de pondre un jeu dont les graphismes étaient formés de lettres ou de symboles dans le meilleur des cas. Un joueur avait un vaisseau qu'il baladait dans des secteurs spatiaux sur une carte quadrillée en combattant le Klingon. On ne peut pas espérer quelque chose de plus simple. Les premières versions du jeu ont donc été écrites en Basic sur des ordinateurs en kit tels que l'Altair ou le TRS-80 de Tandy. Des versions plus développées du jeu sont retrouvées juste après sur les ordinateurs des grandes universités, où des étudiants noctambules s'adonnaient en réseau à des parties acharnées.

Espace, dernière frontière

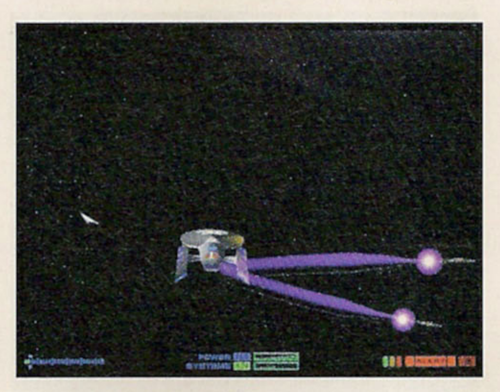
Au début d'une campagne, on choisira son camp et son ennemi séculaire. On pourra aussi modifier la date du début de cette dernière pour restreindre la technologie en se limitant à l'époque de Kirk, histoire de se la jouer nostalgie.
Le vaisseau que l'on commande se déplace de case en case. Toutes celles présentes sur le plateau de jeu (le quadrant Alpha) sont occupées par nos amis les voisins. Ces derniers, aux petits noms charmants de Klingons, Romuliens ou Goriens, évoquent autant de conflits en perspective. Lorsqu'on entre sur une case, on peut se voir attribuer une mission ; certaines d'entre elles sont obligatoires (on ne peut quitter le secteur avant de les avoir accomplies), d'autres nous laissent un libre arbitre pour la suite des événements. Au programme : des attaques et des défenses de bases, des escortes de convois, ou plus simplement des missions de patrouille. Parfois même, un monstre sub-spatial occupe une case et se ballade au gré des vents solaires. Bon, c'est clair, on ne se trouve pas dans Elite, mais la variété est propre à servir d'excuse à nombre de batailles. Au fur et à mesure que l'on acquiert du prestige, on pourra acheter des améliorations pour les armes de bord, ou tout simplement de nouveaux vaisseaux pour se constituer un groupe de combat un peu plus épais.



Écran de commandement.



J'ai toujours eu une certaine affection bienveillante envers les Klingons.





La partie jeu de plateau. Le quadrant Alpha y est représenté.

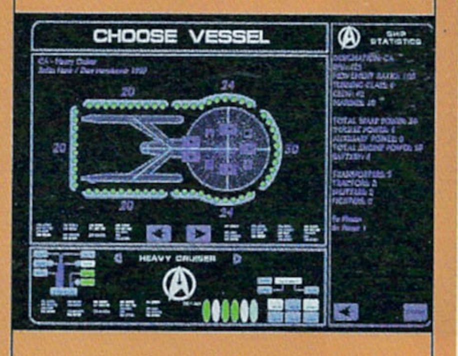


Premiers assauts

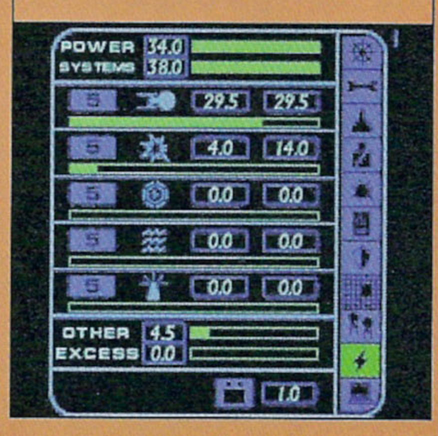
Les tactiques de combat sont le point fort du jeu. Elles sont non seulement nombreuses, mais aussi assez spectaculaires la plupart du temps. C'est ici qu'il faut faire attention : il est très tentant, lors d'un conflit, de se mettre à tourner autour d'un adversaire (qui fera de même) dans un dogfight aussi interminable qu'ennuyeux. C'est d'autant plus séduisant que par rapport au premier jeu, les vaisseaux sont bien plus solides, les armes n'ayant pas évolué en même temps que les armures. Du coup, si on n'est pas trop doué, une mission où deux appareils s'affrontent peut durer plus d'un quart d'heure, ce qui enlève beaucoup d'intérêt à la chose. Pour abréger le combat, il ne faut pas se contenter de faire feu avec tous les phasers en même temps mais planifier les mouvements pour attaquer le même coté du vaisseau (celui déjà affaibli par les tirs), tout en l'empêchant de faire la même chose. À partir de ce moment-là, des dizaines d'options s'ouvrent devant nous. En fait, à peu près autant que d'écrans d'interface. On peut par exemple établir une liste d'objectifs pour cibler des points précis à chaque bordée, larguer des mines, en espérant que les ennemis seront assez cons pour foncer dedans, ou trop massifs pour ne pas pouvoir ralentir. Les armes à rayon peuvent être ajustées sur une vaste échelle pour bénéficier du rapport temps de recharge/puissance idéal. Rien d'exceptionnel, si ce n'est que la manip peut s'opérer indépendamment pour chaque arme. Ce genre de truc n'est pas juste là pour surcharger le jeu inutilement, mais pour introduire un facteur jusqu'ici négligé dans ce genre de jeu, j'ai nommé l'énergie.
Cette dernière n'est bien entendu pas infinie, et lorsqu'on arrive en surcharge parce que on a réglé les boucliers au maximum, poussé les phasers en overload tout en opérant un demi-tour rapide à l'aide des warps drives, eh bien on se retrouve comme un con dérivant dans l'espace. Pire encore : dans ce genre de cas, les boucliers peuvent se couper, les moteurs s'arrêter, et vos amis Klingons vous cracher au visage des morceaux de graines de T'Drvrah (sous ses apparences amicales, cette action est en vérité fort offensante). L'une des solutions est d'aller dans le panneau de l'ingénieur où l'on trouvera, à notre attention, un ordre de priorité d'attribution d'énergie et qui concerne les différents secteurs concernés.
Plus qu'une simulation de vaisseau spatial massif, on trouve ici tous les ingrédients qui rendent les combats de Star Trek si excitants : rapports de l'officier scientifique, abordages aux navettes, envoi de sondes pour analyses. Ackboo est un grand amateur de cette dernière tactique. Côté garage, les blessures infligées au vaisseau peuvent être de nombreux types. On pourra d'ailleurs s'en occuper pendant un combat, en espérant qu'on nous laissera le temps de faire la vidange. Pour ce faire, il faudra établir une liste de réparations par ordre d'importance (ce qui peut être assez difficile en pleine escarmouche), mais aussi disposer de pièces de réserve. Celles-ci s'achètent dans les docks spatiaux qui sont attachés aux bases.

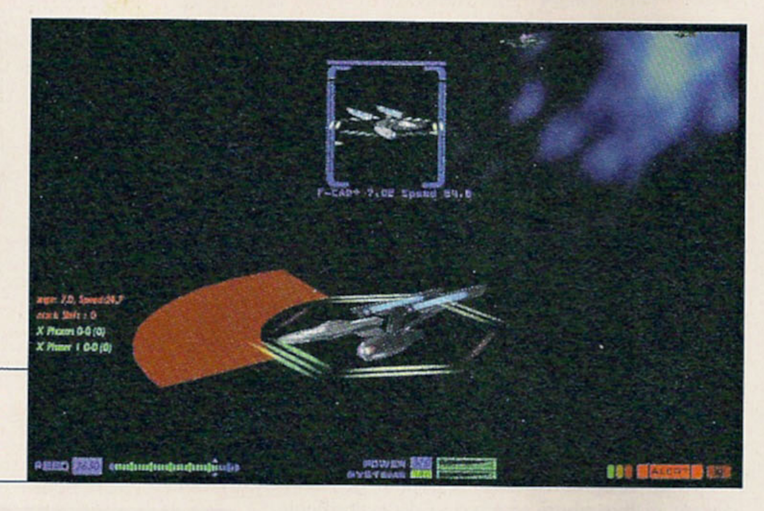
Interface

Les écrans des interfaces sont très nombreux. Ils représentent en fait les officiers présents sur la passerelle. Contrairement à Klingon Academy, ces écrans se font discrets et remplissent seulement une partie minuscule de l'écran sur la gauche. Comme rien ou presque n'attire l'attention du joueur sur les différents événements qui se produisent, à lui de faire un tour dans tout ce fatras aussi souvent que possible.









Les mouvements se font en jouant sur un arc de cercle.

Jamais l'espace n'a été aussi plein

Le graphisme est à mon avis excellent, mais parmi toutes les belles choses que l'on voit bouger, certains vaisseaux spatiaux de la fédération paraissent un peu plats. Non je ne veux pas dire « sans intérêt », mais bel et bien aplatis. Côté animation, rien à redire : les véhicules virent de bord comme au cinéma, possèdent une certaine masse et inertie qui fait visuellement la différence entre une frégate lance-missiles et un destroyer beaucoup plus imposant. Côté effets spéciaux, c'est tout autant le rêve : les images inventées par I.L.M. pour les films les plus récents ont l'air d'avoir été portées sur notre PC. J'en veux pour exemple l'extraordinaire ellipse qui se dessine dans l'espace après la destruction d'un navire. Les torpilles à photons, les traînées des navettes ou les tirs de phasers sont eux aussi criants de vérité.

Éternels regrets

Starfleet Command II aurait pu être un jeu extraordinaire. C'est d'autant plus regrettable que les éléments de gameplay qui auraient pu être introduits pour améliorer la chose étaient à portée de main des développeurs : plus de types d'événements, des options diplomatiques, une simulation de l'économie représentée plus en profondeur. Côté stratégies, j'ai grandement regretté l'absence d'ordres que l'on aurait pu donner à ses ailiers. Par ailleurs, si les interfaces extraterrestres sont assez bien foutues et marrantes, on reste un peu dans le fouillis côté Klingon, qui sont certes idiots, mais foutrement bien ordonnés.

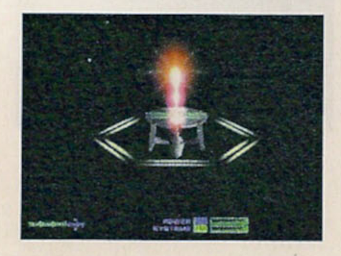
Bob Arctor

Starfleet Command II est bien mieux réussi que les derniers shoots spatiaux en 3D.



Des décors sensationnels pour rompre avec la monotonie du vide stellaire.





En Deux Mots

UNE EXCELLENTE SUITE. STARFLEET COMMAND II AMÈNE DES COMBATS SPATIAUX PASSIONNANTS À LA PORTÉE DE TOUS. LE JEU DE PLATEAU EST TRÈS SIMPLE MAIS ASSEZ INTÉRESSANT POUR REPRÉSENTER UNE CAMPAGNE DYNAMIQUE À L'ÉCHELLE DE CETTE PARTIE DE LA GALAXIE.

- + Les combats, vraiment passionnants et prenants
- + Les effets des armes et des explosions, uniques, comme dans les films
- − Peu d'options dans la partie « Jeu de plateau »
- − On aurait souhaité pouvoir bidouiller davantage les vaisseaux

77	80	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT








MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Modem Direct	oui
Internet IP	4

Jouable sur PIII 500, 128 Mo Ram
Éditeur Virgin **Développeur** Clever's Development
Texte et voix VF



Alors que le jeu vidéo est surchargé de simulations en tout genre, en voici enfin une qui sort des sentiers battus. Et l'expression est adaptée, puisque nous avons affaire à du vrai tout-terrain : ça rebondit, ça glisse, ça dérape, ça grimpe…en un mot, ça change et ça fait du bien !

Screamer 4x4

SIMULATION DE 4X4 POUR SURFEURS - PC CD-ROM

J'avoue : le tout-terrain, j'adore ça, même si ça n'a pas porté chance à ma dernière moto (paix à son âme). C'est pourquoi je suis aujourd'hui comblé, car pour une fois, on nous propose un vrai challenge hors-piste. Ouaip, une vraie simulation je vous dis, pas un des ces mauvais dépliants publicitaires déguisé en jeu, comme on a pu en voir le mois dernier. Tout d'abord, sachez que le soft propose de conduire une dizaine de véhicules, de la Jeep Cherokee à la Land Rover Defender, en passant par le Mercedes Unimog ou le Mitsubishi Shogun. Premier bon point : les engins sont très bien modélisés et disponibles dans plusieurs couleurs et décorations. À l'intérieur des habitacles se trouvent le copilote (appelé Roger le lourd, en raison de sa voix de boy-scout en pleine mue et de ses conseils à pleurer de désespoir. Extrait : « Pied au plancher mon lapin ! ». Non, je ne suis pas un lapin, encore moins le sien, l'auteur des phrases mérite la mort par éventration.) et le pilote, dont les bras sont animés pour tourner le volant. La vue interne est également très réussie (seule ombre : les rétros ne reflètent rien), le tableau de bord affichant des textures fines et des compteurs fonctionnels. En plus d'être parfaitement jouable, cette vue retransmet bien la sensation de secousse intense que l'on éprouve à bord de ces voitures vomigènes. D'ailleurs, ça bouge tellement qu'il n'est pas rare d'entendre Roger orner vos chaussures de son repas (véridique). Différents modes de jeu sont proposés. Ça va des épreuves d'adresse chronométrées (vous devez passer entre des poteaux sans les toucher, sous peine de pénalités) à des épreuves d'orientation (vous êtes libre de passer où bon vous semble, entre deux checkpoints éloignés). Un mode Trophée, pourvu d'un ghost, est également présent pour les Contre-la-montre. Enfin, si vous voulez simplement jouer les touristes, le mode Free-Drive est fait pour vous : vous roulez sans aucune contrainte, le capillaire au vent, la narine dilatée par l'oxygène, l'œil avide de marmottes (bon, cherchez pas, y en a pas), l'esprit libre de toutes ces futiles contraintes imposées par la société moderne, avide de rentabilité, de bourse en ligne, et de sandwich au thon. Euh… hum… bon, laissez tomber, c'est la fatigue. Pour revenir à nos marmottes, notez qu'à chaque victoire dans le championnat, vous récupérerez de nouvelles pièces pour votre voiture (moteur, pneus, différentiels, etc.). C'est également la façon d'accéder à de nouveaux véhicules, puisque seulement deux sont disponibles en début de partie.


La gestion des collisions est intelligente.



Ça manque quand même de marmottes, cette histoire. De poulets aussi.

Six environnements plus ou moins bosselés sont modélisés, comme ces verts plateaux de moyenne montagne aux pentes improbables, ou ces déserts de sable riches en traquenards et passages exigus. Les terrains sont très fournis en végétation, et vous devrez souvent veiller à ne pas rentrer en contact avec cette dernière. Mais si cela devait arriver, un intelligent système de collision permet soit de passer à travers les feuillages, soit d'être ralenti en roulant sur l'arbuste en question (qui se couche pour l'occasion), soit d'être stoppé net si le tronc est manifestement plus fort que votre pare-chocs. Diverses conditions météos sont gérées (pluie, brouillard…), de même que les épreuves de nuit. Question technique, l'ensemble tourne bien sur une bonne machine (PIII 500, GeForce), pourvu que vous n'abusiez de la profondeur d'affichage.
Mais tout cela n'est que détails face au plaisir de conduire les 4x4. Le moteur physique est au-dessus de tout reproche, la gestion des suspensions, glissades, dérapages, et autre centre de gravité se révélant fantastique. Sont également gérés les différentiels avant et arrière, ainsi que les petites et grandes vitesses. En cas d'accident, vous serez sujet à diverses avaries : moteur qui rend l'âme, cardans voilés, etc. En un mot, vous prenez votre pied à piloter, tour à tour, en force et en finesse, et c'est bien ce qui fait la force de Screamer 4x4. Une excellente surprise.

Fishbone



En Deux Mots

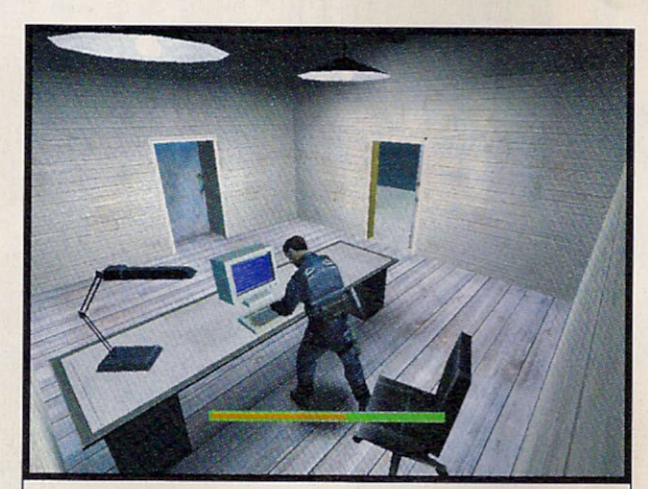
LE GENRE N'EST PAS VRAIMENT COURANT, CE QUI MET D'AUTANT PLUS EN RELIEF LA QUALITÉ DE CETTE SIMULATION DE TOUT-TERRAIN. JOLI GRAPHISME, BONNE RÉALISATION, TRÈS BON MOTEUR PHYSIQUE… JAMAIS LE HORS-PISTE N'AURA ÉTÉ AUSSI BIEN TRAITÉ PAR UN JEU.

- \+ L'originalité
- \+ La réalisation
- \+ Le moteur physique
- − Gourmand en puissance
- − Tendance au clipping





Une petite escapade en Europe de l'Est, ça vous tente ? Le circuit touristique proposé par Innerloop est assez original : on n'y visite que des bases militaires et leurs bucoliques bâtiments en béton armé avec plein de miradors autour. Et dans ces régions, le costume folklorique, c'est le treillis, la veste en kevlar et la kalachnikov en bandoulière. Bien sûr, c'est pas le Club Méd', mais les paysages sont à couper le souffle.



Soldat d'élite, mais aussi piratin dans l'âme. À longueur de mission, on devra tripoter des ordinateurs ou des modules de commande électroniques pour désactiver les systèmes de sécurité.



Project IGI

joystick à voir sur le CD-Rom n° 122

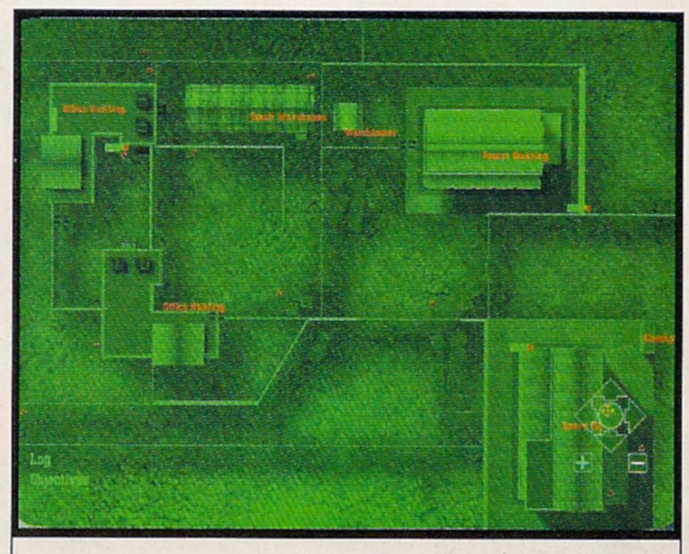
Shoot à la première personne pour les 16 ans et + - PC CD-Rom




Jouable sur PII 400, carte 3D
Éditeur Eidos
Développeur Innerloop Norvège
Texte et voix VO **Nbre de joueurs** 1







Une carte satellite détaillée est disponible en permanence, afin de connaître l'emplacement des objectifs à atteindre, des caméras de surveillance ou encore des soldats ennemis à découvert.

Un jour, Lärs entra dans le bureau de Nichölås et lui dit : « Sö då prisbelønte bildene hennes på ? » Alors là, le Nicholås lui répondit : « På hjømmesöden håns finner... » avant d'ajouter, explosé de rire « Bildär med løvende vånn !!! » Ahahah, y a pas à dire, c'est des sacrés déconneurs, ces Norvégiens. Enfin bref, c'est comme cela que l'idée de Project IGI naquit à Oslo dans les studios de Innerloop, avouez que l'anecdote est savoureuse. Cette boîte scandinave s'était fait remarquer il y a de ça plusieurs années avec un excellent simulateur de vol, Joint Strike Fighter. À l'époque, ce titre proposait déjà un moteur graphique assez étonnant puisqu'il était pratiquement aussi beau et fluide en version accélérée 3D qu'en version software. Après quelques égarements sur console, Innerloop nous revient côté PC. Exit les simulations de vol, cette fois-ci, les Norvégiens nous ont concocté un jeu de shoot à la première personne qui, c'est le moins qu'on puisse dire, confirme leur grand talent.

Rambo-like, en gros

Bon, déconnectez les neurones, ils ne seront pas utiles à la compréhension du scénario de Project IGI. Une tête nucléaire russe s'est perdue dans la nature, et les gentils Américains du Pentagone envoient un barbouze remettre un peu d'ordre dans ce boxon. Évidemment, vous êtes le barbouze en question, et pour que la bannière étoilée continue à claquer au vent de la liberté et toutes ces sortes de choses, vous allez devoir tirer quelques bastos

sur la tronche de soldats sous-payés qui n'ont pas eu la chance de naître dans le Michigan. Bref. Dans un premier temps, on passe quelques missions à tenter de récupérer un informateur russe, puis le scénario tourne à la catastrophe, mais je ne vous en dis pas plus, je ne voudrais pas vous gâcher le plaisir. Sachez tout de même qu'au cours de la dernière mission, vous découvrirez que votre amie Cynthia est en fait un dogue allemand opéré au Brésil et que votre demi-sœur n'est autre que Vladimir Poutine.



Malgré l'immensité des décors, il n'y a aucun temps de chargement pendant les missions ni de gros swap du disque dur. Moi je dis « respect ». Et « hjømmesöden », aussi.

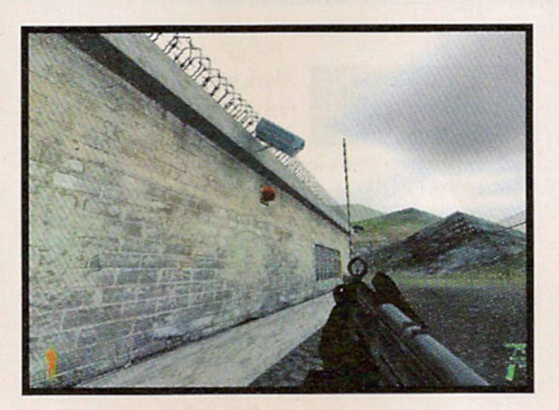
Delta Force-like, en mieux

Project IGI reprend le concept de Delta Force. Le jeu comporte une quinzaine de missions dans lesquelles on doit atteindre, seul, toute une série d'objectifs alternant la discrétion et l'attaque frontale. Une mission classique consiste, par exemple, à pénétrer dans un avant-poste pour récupérer des informations sur un ordinateur, puis attaquer une base principale pour y récupérer un objet dans un bâtiment bien gardé et, enfin, sécuriser un point d'extraction afin qu'un hélico ami puisse s'y poser. Bien sûr, il y a de multiples variantes, et certaines missions ne suivent pas du tout ce principe. Dans la troisième, par exemple, on doit se poster sur une hauteur pour servir de sniper de couverture à une équipe alliée, chargée de sauver un otage dans une caserne. Dans d'autres, vous aurez à protéger un bonhomme dans un building encerclé par les troupes ennemies, ou encore placer un marqueur de cible sur un lance-missiles pour préparer l'attaque d'un F-15. Rien de révolutionnaire, mais toutes ces missions sont vraiment bien faites, bien étudiées, très progressives et surtout variées. Le côté discrétion/furtivité est beaucoup plus prononcé que l'attaque bourrine classique. Autour des objectifs, on trouve en général des gardes qui, si on ne les évite pas, se précipiteront sur un petit bouton rouge pour appeler leurs petits camarades. Idem avec ces @#%$ de caméras de surveillance qu'il faudra prendre soin de shooter ou de désactiver depuis un poste de contrôle. Si elles détectent une présence inconnue dans leur champ pendant plus de deux ou trois secondes, elles émettent un petit bip et déclenchent une alarme qui fera sortir des flots

Où est passé le multijoueur ?

Alors là, on est bien embêté, bien dégoûté même. Depuis toujours, il nous a été annoncé que Project IGI serait multijoueur. On nous promettait du jeu à 16, avec un support LAN et TCP/IP. Les développeurs avaient même lâché quelques détails sur les types de jeu disponibles : du deathmatch, du deathmatch par équipe, du CTF et un mode appelé « Spy vs Spy ». Mais voilà, Eidos nous l'a confirmé, la version commerciale de Project IGI ne comportera pas de mode multijoueur. Quelle énorme, quelle monstrueuse erreur, car vu la qualité des armes du jeu et les possibilités du moteur, le potentiel réseau de ce titre est vraiment énorme. Bien travaillée, la partie multijoueur aurait sûrement pu faire de l'ombre aux références du genre comme Counter-Strike ou Strike Force (un excellent mod pour Unreal Tournament). Toujours selon Eidos, il n'y aurait pas de patch multijoueur en préparation, et il faudra sûrement que les joueurs harcèlent Innerloop pour que les Suédois se décident à nous en faire un. Hop, quelques points en moins pour la note d'intérêt. Quel dommage !





Le lance-grenades intégré au M16 est idéal pour déloger de leur cachette les ennemis un peu joueurs.





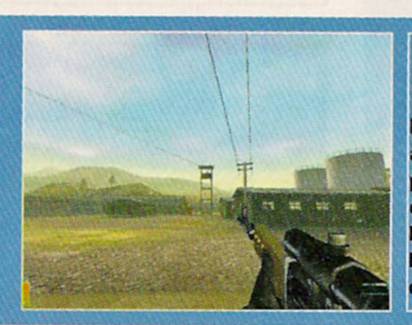
La fonction Peek permet de jeter un coup d'œil discret derrière un mur, comme dans Rogue Spear. On peut aussi tirer à travers certaines parois pour être sûr de n'avoir aucune mauvaise surprise en se pointant de l'autre côté.

de soldats de leur baraquement, un peu comme dans Commandos. Très stressant. Certaines missions sont faisables sans tirer un coup de feu, mais on peut tout aussi bien y aller en hurlant, en semant des grenades et en lâchant des rafales de mitrailleuse à tout va. Attention, ce n'est pas la liberté totale, on parle d'un jeu de shoot militaire là, pas de Deus Ex. Mais chaque joueur peut avancer selon son style et atteindre les objectifs en empruntant des chemins différents, en choisissant tantôt l'infiltration, tantôt l'attaque frontale. C'est vraiment très agréable d'avoir à « réfléchir » (oui, le mot fait un peu peur) avant d'entrer dans une base, de se demander sur quels gardes il faut balancer en priorité ses précieuses balles de snipe, s'il faut y aller en finesse ou en force, s'il est plus intéressant de passer par l'entrée principale comme une brute ou de jouer les renards sournois en attaquant à revers.



Grand moment, les balades sur les filins électriques, hollywood-style. Très pratique pour passer d'une base à l'autre sans marcher pendant deux plombes.





Vous avez dit « snipe » ?

Le zoom de la lunette de visée n'est pas aussi puissant que la vidéo de présentation du jeu - sortie sur le Net il y a quelques mois - le laissait espérer. Enfin bon, ça va, on peut quand même faire de beaux tirs à plusieurs centaines de mètres de distance...

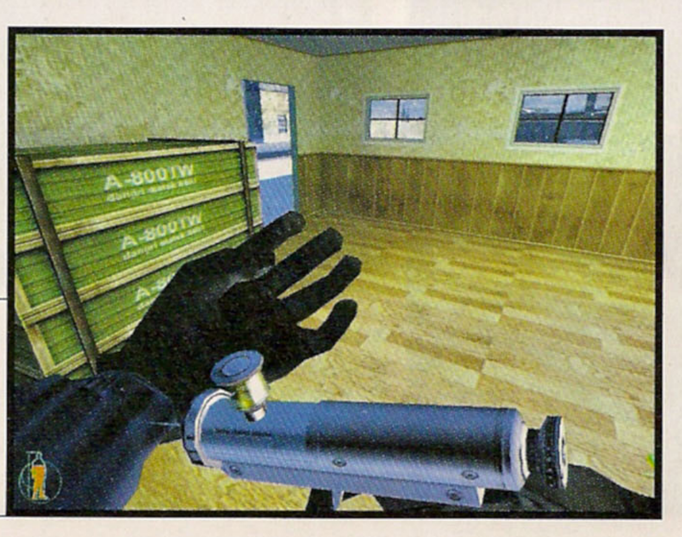






Quelques hommes de main s'entraînent au tir à l'arme lourde. Ils finiront tous avec une balle dans la nuque, ça leur apprendra à tourner le dos aux visiteurs.





Le bonhomme qu'on incarne peut encaisser deux ou trois rafales de mitrailleuse, mais pas beaucoup plus. Quand le niveau de vie est trop bas, on peut sortir la seringue de secours.

Mon seul ami, c'est mon fusil

Alors, notre petit soldat et ses états d'âme, il est isolé au milieu des méchants, mais il n'est pas seul : toutes ses copines les armes sont avec lui. Du MP5, du M16 A2, du Desert Eagle, toute une tripotée de grenades, mines, armes anti-tank, on a quand même de quoi s'occuper les mains. En plus, il est possible de récupérer les armes de ses victimes. On se retrouve alors avec tout l'arsenal soviétique en poche ; cela va du fusil à pompe SPAS-12 à l'UZI en passant par l'inévitable kalachnikov et le merveilleux Dragunov, un fusil de sniper silencieux. Le feeling de ces armes est vraiment excellent. Elles sont précises, elles font de beaux petits sons bien secs à chaque coup, et le recul est géré. Chacune possède un point fort. Le MP5 dispose, par exemple, d'un petit zoom ; le M16 est très puissant à moyenne portée ; l'UZI permet de lâcher de longues rafales sans trop vider le chargeur, etc. Résultat : on s'amuse immédiatement à shooter du soldat ennemi avec ces beaux jouets.

Réalisation, Part One

Il est temps maintenant de vous parler de la vraie, la grande, l'immense claque du jeu : son moteur graphique. On avait déjà goûté, dans Delta Force, aux joies des décors à perte de vue. On pouvait sniper à des distances très respectables, repérer les ennemis de loin, et cette avancée technique avait chamboulé tout le style de jeu. Project IGI, c'est l'étape d'après. Oubliée, la bouillie de pixels du Voxel. Le titre d'Innerloop propose des paysages d'une profondeur extraordinaire avec de la vraie 3D bien précise. En regardant les photos d'écrans qui peuplent ces pages, vous devriez déjà avoir une idée de ce que cela donne. Mais croyez-moi, quand on a ça en face de soi, sur un moniteur, en 1 024x768 et 32 bits, on prend vraiment conscience de la maîtrise technologique de ces Norvégiens.

Je prévoyais de vous faire tout un paragraphe sur les spécifications techniques du moteur, avec des mots comme « interpolation progressive » ou « tesselation » pour vous impressionner, mais je me suis rendu compte, au dernier moment, que je n'y comprenais rien. Le résultat, en revanche, pas besoin d'avoir BAC+15 en calculs matriciels pour l'apprécier. C'est vraiment tripant. On s'y croit, on est dans une région paumée de l'ex-URSS, on voit les montagnes au loin, on se les gèle, on aperçoit un mirador à 600 mètres, on sort le Dragunov, on zoome jusqu'à pouvoir distinguer les sourcils du gus d'en face et on appuie sur la gâchette dans un grand orgasme ludique... Bon, j'en fais peut-être un peu beaucoup là, mais croyez-moi, des environnements de jeu comme ça, c'est à pleurer tellement c'est beau. Après, comment retourner à un de ces jeux du passé qui noient dans un brouillard épais les polygones lointains que leur moteur poussif ne peut plus afficher ? Hein, comment, je vous le demande ?

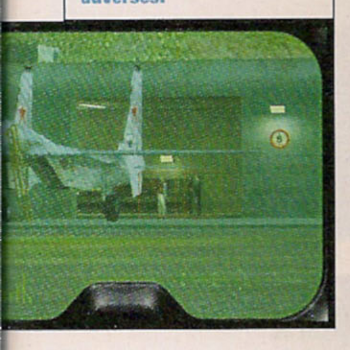
La palette de mouvements disponible est largement suffisante. On peut par exemple grimper aux échelles ou escalader les grilles, quand elles ne sont pas électrifiées.

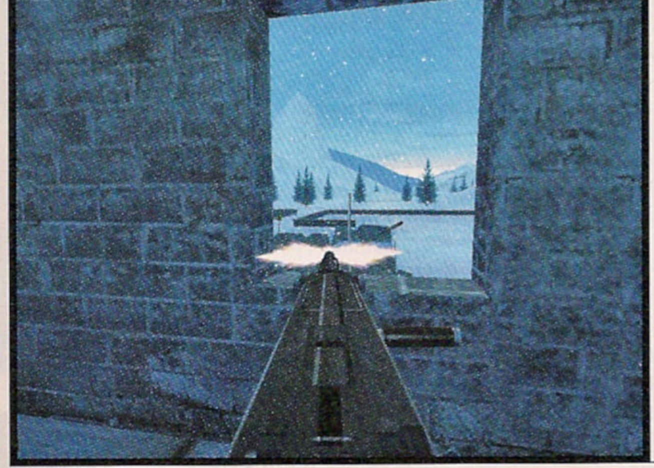


Réalisation, Part Two

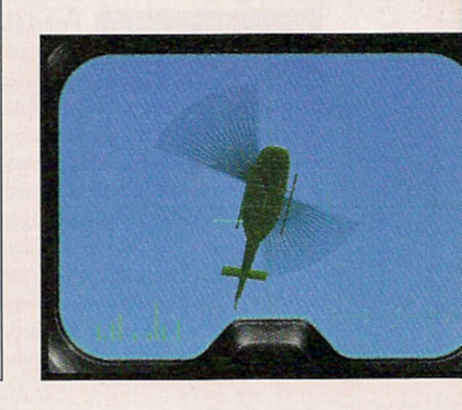
Mais les joies de la réalisation ne s'arrêtent pas là, non non, ça continue. Tenez, prenez l'animation des ennemis par exemple. Que du bon. Shootez-les dans la jambe, et vous les verrez sautiller sur une patte en se prenant la cuisse. Shootez-les dans le bide, vous les verrez se plier en deux. Shootez-les encore en vrac un peu partout, vous les verrez s'effondrer sur eux-mêmes, dans un mouvement de désespoir digne de l'Actor's Studio. Et je ne vous ai pas encore parlé des véhicules rencontrés tout au long du jeu : on ne peut pas les piloter, mais que ce soit un tank ou un transport de troupe qui vous mitraille, un Mig-29 dans son hangar, les innombrables camions, jeeps ou SAMs, les hélicoptères qui patrouillent, tous ces engins sont magnifiquement modélisés. Quant au son, c'est une réussite totale. Le crissement des bottes sur la neige, les « hey, you ! » des soldats ennemis qui vous ont repéré, là encore, tout ceci contribue à nous mettre parfaitement dans l'ambiance.

Avec les jumelles, on repère beaucoup plus facilement les soldats adverses.





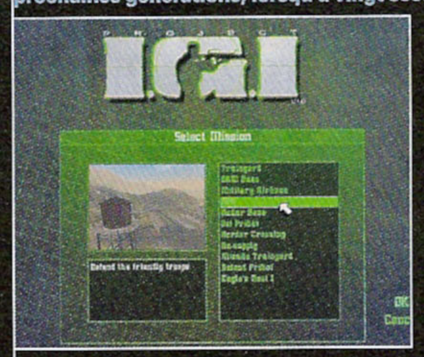
Une fois qu'on a égorgé en fourbe les soldats qui s'en chargeaient, il est possible d'utiliser les mitrailleuses lourdes pour tailler en pièces leurs collègues.



Purée, c'est où la touche du Quick Save ?

Purée, c'est où la touche du Quick Save ?

Project IGI ne permet pas de sauvegarder pendant les missions. Normalement, je devrais dire : « Ouais, quel scandale, on n'est pas sur console, nous on veut pouvoir sauver n'importe quand. » Mais non, là, je ne piperai mot. Comme le jeu est foncièrement amusant, on n'a aucun problème à recommencer la mission du début. Ok, c'est vrai, je me suis parfois laissé aller à maudire toutes les familles des programmeurs du jeu pour les quinze prochaines générations, lorsqu'à vingt secondes de la fin d'une mission que je venais de recommencer pour la douzième fois, je me suis mangé la balle d'un sniper que je n'avais pas repéré. Mais le fait de ne pas pouvoir sauvegarder dramatise complètement le jeu. On flippe vraiment avant d'entamer un passage difficile, on économise les munitions au maximum, parce qu'on sait bien qu'en cas de problème, on ne peut pas enfoncer une touche de fonction pour revenir en arrière comme dans n'importe quel jeu de shoot classique. La restriction de sauvegardes n'est donc pas une lacune, c'est un élément du gameplay qui renforce un peu plus l'intérêt du jeu.



Les soldats-boulets

Malgré tous ces bons points, la réalisation n'est pas exempte de défauts. Si les décors extérieurs sont incroyables, les décors en intérieur, eux, n'ont rien d'extraordinaire. Ok, on passe de l'un à l'autre sans chargement, mais une fois dans les baraquements, les bâtiments de surveillance ou les hangars, il faut bien avouer que cela manque un peu de richesse. Quelques tables, des lits, des chaises, des bureaux avec des ordinateurs, c'est un peu tristounet, d'autant que le nombre de textures n'est pas délirant. Pire encore, certains bâtiments se répètent de mission en mission. Je veux bien que les architectes militaires ne soient pas de grands originaux, mais quand même, on aurait aimé une plus grande diversité. Rien d'alarmant, ce n'est pas ça qui gâchera le plaisir de jeu, mais après la démonstration de force des environnements extérieurs, on aurait aimé la même chose une fois au chaud.
Plus gênante en revanche, l'Intelligence Artificielle des soldats adverses. Certains gardes semblent sourds (ils n'entendent pas des rafales de M16 à 30 mètres), et d'autres carrément aveugles. Même les unités d'élite



Entre chaque mission, on a droit à des cinématiques utilisant le moteur du jeu, durant laquelle une blonde du Pentagone nous explique la suite des événements.

à béret rouge sont parfois encore plus connes que nature. Lorsqu'on leur tire dessus, les ennemis ne se mettent jamais à couvert ou ne se replient pas. Au mieux, ils plongent à terre. Parfois, on a droit à un éclair d'intelligence, comme cette grenade qui m'explosa à la tronche alors que j'étais retranché dans un bunker, ou bien des tentatives de prises à revers. Mais dans 95 % des cas, le soldat d'en face se contente de rester figé sur place, essayant tant bien que mal de viser avec son arme du Tiers-monde le fauve surpuissant qu'on incarne (wooouuh !!!). Incontestablement, c'est là un gros défaut, un de ceux qui sautent tout de suite aux yeux et qui font perdre plein de points à la note finale. Pourtant, malgré ça, le plaisir de jeu est tel qu'une fois habitué aux comportements zarbs de ses adversaires, on oublie rapidement le problème.

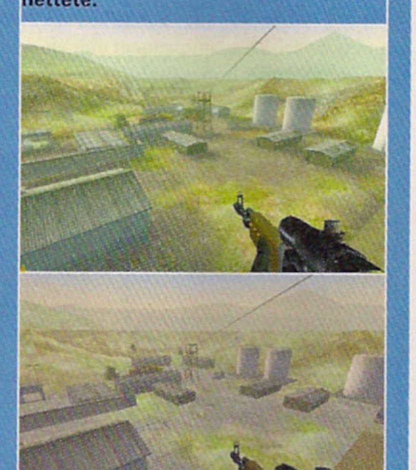
Éclate garantie

Project IGI est loin d'être un jeu parfait. Mais qu'est-ce qu'il est jouissif ! De bout en bout, de la première mission à la dernière, je n'ai pas cessé de m'éclater à dégommer du soldat, à sniper de la caméra, à jeter des grenades par les fenêtres ou à fureter dans le dos des gardes. C'est du Delta Force puissance 15, la quintessence du jeu de shoot militaire, l'ultime « thinker-shooter ». Il y a de l'action, des combats variés, de l'infiltration, des missions bien étudiées, des armes qui ont la pêche, et surtout un moteur graphique à tomber par terre qui donne l'impression d'être en permanence dans un film hollywoodien. La première fois qu'on monte sur un mirador au sommet d'une montagne et qu'on examine à la jumelle une base en contrebas, avec les soldats qui patrouillent, les tanks, les hélicoptères qui décollent au loin, on se dit que vraiment, la haute-technologie, c'est quand même sympa. Reste que seuls les possesseurs de machines de course pourront pleinement profiter de cet excellent jeu. Pour en prendre vraiment plein les yeux, je placerais le minimum autour d'un PIII 500 et 128 Mo accompagnés d'une petite GeForce. Avec une telle bécane, ce sera l'éclate garantie dans des paysages somptueux. D'ailleurs, là, j'y retourne.

Ackboo

Résolution :

En haut, c'est du 1024x768 en 32 bits avec les détails graphiques au maximum. Il faudra du 700 MHz et une bonne GeForce 2 GTS pour profiter des joies du 40 images/seconde avec un telle qualité d'affichage. En bas, on passe en 800x600, 16 bits et détails graphiques au minimum. Ça devient très fluide sur un petit Pentium III avec une carte graphique à 1 000 balles. Notez qu'on ne perd rien au niveau de la profondeur du champ de vision. En revanche, les bâtiments sont nettement moins détaillés, et les textures perdent beaucoup en netteté.





Face au Mi-24, il ne faut pas jouer les héros. Mon conseil-santé pour éviter une mort violente : trouvez un abri dès que vous entendez le bruit d'un rotor.

En Deux Mots

PROJECT IGI EST UN EXCELLENT JEU. RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE AU NIVEAU DU GAMEPLAY, C'EST JUSTE LE CONCEPT DE DELTA FORCE AUQUEL ON A AJOUTÉ UNE COUCHE D'INFILTRATION. MAIS LA RÉALISATION EXCEPTIONNELLE DONNE TOUTE SON AMPLEUR À CE STYLE DE JEU ET, MALGRÉ UNE I.A. ADVERSE DÉCEVANTE, CHAQUE MISSION EST UN GRAND MOMENT DE BONHEUR LUDIQUE.

- + De l'infiltration autant que du combat tête baissée
- + Missions variées, bien pensées et parfois originales
- + Armes parfaites
- + Très bonne ambiance sonore
- + Décors extérieurs comme on n'en a jamais vu auparavant
- − L'I.A. des ennemis est médiocre
- − Les décors intérieurs sont quelconques
- − Il faut un gros PC pour profiter pleinement du jeu
- − Pas de mode multijoueur... (voir encadré)

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
92	89	88



Le L.A.W. est un moyen très simple d'éliminer les tanks adverses : on vise, on appuie et on gagne à tous les coups.



PSS B747-400

EXTENSION FLIGHT SIMULATOR 2000 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Allez hop, et un add-on Flight Sim' pour la route ! Mais ici, attention, on a affaire à un jeu dans le jeu et à un produit pour vrais passionnés.



Un comportement en vol quasi irréprochable.



Le tableau de bord : certainement le plus beau jamais réalisé pour FS2000.

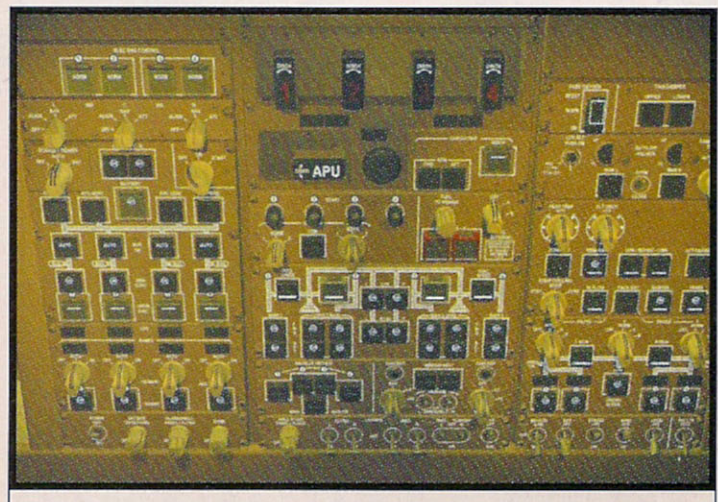


Le détail des surfaces de contrôle (volets et aérofreins sortis en totalité).



MULTIJOUEUR
RÉSEAU LOCAL 16
INTERNET SERVEUR 16

JOUABLE SUR PIII 600, 96 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR PHŒNIX SIMULATION
DÉVELOPPEUR PHŒNIX SIMULATION GB
TEXTE ET VOIX VF



La tablette supérieure à laquelle nous aurons affaire pendant les checklists.

Il y a quelques mois, on vous avait présenté 777-200 PSS, un add-on pour Flight Simulator. Ce dernier, tout simplement révolutionnaire, avait mis la barre de la simulation bien haut et avait fait repasser Flight Simulator 2000 devant Fly! question réalisme. L'équipe qui a réalisé cet exploit revient ici avec un tout nouveau produit, meilleur encore, pour le moment distribué en download (voir encadré). Cette fois, on s'attaque au Jumbo Jet. 747-400 est bien plus qu'un simple add-on. Malgré un prix très réduit (200 francs, sons, avion et tableau de bord compris), il tient plus d'un véritable simulateur à l'intérieur du simulateur que des extensions minables que l'on voit publiées avec une fréquence ahurissante. L'avion choisi est le dernier cri du Jumbo Jet de chez Boeing. Il a toujours été le petit préféré des amateurs de simulation, en raison de son histoire grandiose et de sa masse impressionnante qui rendent son pilotage unique et qui font de ses pilotes des gens enviés par tous (sauf par Ackboo, qui me précise qu'il préfère plutôt être dompteur de chiens).

Faisons table rase de la Bill Gates Technology

De très nombreux add-on pour Flight Simulator qui étaient des chefs-d'œuvre en puissance ont tous été limités par les carences et les contraintes du jeu de Microsoft. Même si ce dernier a grandement évolué dans sa dernière version, il n'en demeure pas moins qu'une multitude de points empêchaient jusqu'ici l'amateur éclairé de pouvoir profiter d'une simulation d'avion de ligne en bonne et due forme. Parmi ces derniers défauts, on trouve un pilote automatique dont de nombreux modes ont été oubliés par rapport à son alter ego de la réalité. Toujours dans ce domaine, il y a l'autothrottle (l'automatisation des commandes de gaz) qui, à cause de sa lenteur à réagir, a dû faire plus d'un million de



Petit lexique à l'usage du personnel rampant

RETROFITTING
Technique consistant à adapter les nouvelles technologies des appareils dernier cri aux anciens modèles, pour les mettre à niveau.

V1 Vr, V2
Vitesses auxquelles l'avion doit renoncer à son décollage, commencer sa rotation pour décoller, et avoir quitté le sol. Elles sont calculées en fonction d'une quantité impressionnante de facteurs.

PANEL
Tableau de bord.

Download

747-400 peut s'acheter en pack ou en morceaux (sons, appareil, tableau de bord). Son installation est très simple. L'ensemble du pack fait 20 mégas et se charge sur le http://www.phoenix-simulation.co.uk/ après une transaction sécurisée. L'équipe de Phoenix, n'oublie pas les (heureux) consommateurs qui ont acquis leur 777-200, sorti il y a quatre mois. Non seulement ils ont perfectionné leur modèle pendant ce laps de temps, mais comptent bel et bien adapter l'ordinateur de bord du 747 ainsi que son système de navigation au triple 7, et ce gratuitement. C'est le premier exemple de retrofitting virtuel.



La console de l'ordinateur de bord qui permet entre autres de programmer la route empruntée.

morts (virtuels) lors de crashs. Le génie des développeurs, c'est d'avoir tout simplement reprogrammé un autopilot qui vient court-circuiter celui de FS, au lieu de contourner le problème en faisant des concessions qui énervent les fans.
Les résultats sont parlants, et l'avion, lorsqu'il est dirigé par ce dernier, réagit aussi rapidement que le vrai. On y trouve aussi des caractéristiques inédites représentant plus de 85 % des possibilités d'un système de bord de 747. Ici, la simulation est poussée à l'extrême : le calculateur établit les V1, Vr, V2 en fonction du poids de l'appareil, on indique l'état de la piste (sèche, humide), on établit des contraintes d'accélération pour les gaz et des tas d'autres choses bien plus excitantes encore pour des pauvres gars tels que moi.
Finies aussi les irrégularités du style « Je passe au-dessus de la tour Eiffel pour effectuer une approche sur Roissy » : les SIDS et les STARS (procédures standards de décollage et d'atterrissage) sont intégrées dans la base de données du 747 pour tous les aéroports mondiaux. Le pilote pourra suivre les vrais points de passage qui amènent le pilote à la perpendiculaire d'une piste, ou au contraire emprunter des routes de sortie indirectes pour se rendre d'un point à un autre. Dernière grande idée : une pression vers le haut du cooli hat offrira une vue de la piste un peu plus dégagée que sur l'écran standard. Cela facilite beaucoup les atterrissages qui, à cause du cabré de l'avion dans cette phase, sont souvent cachés par la partie supérieure du panel.
Graphiquement parlant, il y a bien peu à dire : le tout est une réussite qui, contrairement aux tableaux de bord photoréalistes, s'adapte en douceur aux extérieurs de Flight Sim.



Le plus beau des add-on pour le plus prestigieux des avions de ligne.

La carte d'accès à bord

Les modèles de 747 de PSS sont déclinés à travers une quinzaine de compagnies aériennes allant d'Air France à Cathay. Mais sous toutes ces jolies textures, se cache l'un des appareils les plus complexes jamais réalisés pour FS. De l'extérieur, la chose est impressionnante lorsqu'on se rend compte du niveau de détail atteint : train d'atterrissage et surfaces de contrôle totalement mobiles, volets. Même si je n'attache qu'une importance tout à fait mineure à l'aspect extérieur de l'avion (parce que bizarrement, je le pilote de l'intérieur), il n'en reste pas moins que ce dernier est superbe. Mais à qui s'adresse ce produit ? Très certainement à tous les fans de l'aviation et de simulations rigoureuses. Ici, aucune place n'est laissée à l'imagination : le vol en 747 n'est pas un moment de tout repos, mais bien un challenge technique de tous les instants. On pourrait d'ailleurs faire une comparaison hâtive entre un autre produit pour intégristes, nommé PS1 Precision Simulator (un truc de dingues coûtant 3 500 francs), puisque techniquement PSS 747-400 le rattrape haut la main question ambiance à bord et réalisme. C'est la première fois que nous mettons un Mégastar à un add-on de ce type.

Bob Arctor



Deux écrans du FMC : calcul des contraintes de décollage et des vitesses de référence.

En Deux Mots

L'ADD-ON LE PLUS IMPRESSIONNANT JAMAIS RÉALISÉ POUR FLIGHT SIMULATOR. PSS 747-400 EST BIEN PLUS QU'UNE SIMPLE EXTENSION, IL SIMULE AUSSI LA MAJORITÉ DES SYSTÈMES DE BORD D'UN JUMBO JET DERNIER CRI. C'EST LE CADEAU DE NOËL ULTIME POUR LES AMATEURS DE SIMULATIONS CIVILES, QUI POUSSERA LE JEU DE MICROSOFT BIEN AU-DELÀ DE SES POSSIBILITÉS ACTUELLES.

- \+ L'add-on le plus novateur jamais conçu pour Flight Simulator
- \+ Un pack, d'un réalisme extrême, qui vient concurrencer PS1 Precision Simulator
- \+ Le prix, vraiment misérable
- − Encore quelques bugs
- − Disponible seulement en download (pour l'instant)

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
91	88	95

Colin McRae Rally 2.0

SIMULATION DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS - PC-CD ROM

Enfin, Colin 2 tombe dans nos filets. Ah ben voilà, on n'aura pas eu a l'attendre trop longtemps, l'allusion vaseuse (d'ailleurs y en a marre... vaseux... mare... bon laissez tomber). Colin McRae est donc de nouveau parmi nous, et on peut dire qu'il aura pris son temps pour remonter le courant. Alors que la version PlayStation est dispo depuis cet été, mine de rien, ça nous fait quand même dans les 6 mois de décalage. On n'a pas l'habitude, généralement c'est l'inverse. Maintenant, la question est de savoir si cette attente en valait la peine. Car autant Colin 1 était impressionnant en son temps, notamment par manque de concurrence, autant les challengers sont aujourd'hui de sortie, bien décidés à ramener la couverture à eux. Eh bien oui, avouons-le tout de go, ça valait la peine d'attendre.



MULTIJOUEUR	
Modem	OUI
Réseau local	8
Internet IP	8

Jouable sur Pentium III 500, 128 Mo Ram
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters G.-B. Texte et voix VF

Ahhhhh, on a eu peur...

Alors que la Subaru Impreza était la reine de Colin 1, c'est aujourd'hui la Ford Focus qui est mise à l'honneur, puisqu'il s'agit de la nouvelle monture du fougueux pilote anglais. Personnellement, ce n'est pas ma préférée, mais on aura heureusement de quoi trouver son bonheur parmi les treize véhicules disponibles (après les avoir débloqués). La Peugeot 206 WRC est pour moi la plus belle, mais il faut reconnaître que toutes les caisses bénéficient d'un niveau de modélisation inégalé à ce jour. Une nouvelle référence en la matière, pourrait-on dire. Les formes des carrosseries sont rondes au possible, les textures étant à la fois nombreuses, nettes et précises (même les feux sont pour une fois très bien foutus. De plus, chaque voiture possède son propre tableau de bord). Les pilotes sont par contre très moches, et on sent que les polygones ont été alloués à des parties plus visibles. On remarquera également la présence de petits détails marrants, comme les antennes radio qui bougent, ou les clignotants qui se mettent à fonctionner en cas d'avarie électrique. Et des pannes, vous allez en avoir. Ce ne sont pas moins de onze domaines qui sont susceptibles d'être endommagés par vos erreurs : boîte de vitesses, essieux, turbo, différentiel, électricité, direction, suspensions, freins, carrosseries, échappement et arbre de transmission. Bien sûr, chaque avarie influe sur le comportement de la voiture, ce qui sera une bonne motivation pour conduire « propre », sans trop cartonner. Car les temps de réparation étant limités entre chaque étape (en mode Championnat), vous ne pourrez pas tout remettre en état si trop de choses sont défectueuses. Pour ce qui est des réglages, ceux-ci sont composés de sept domaines : pneus, boîte de vitesses, répartition de

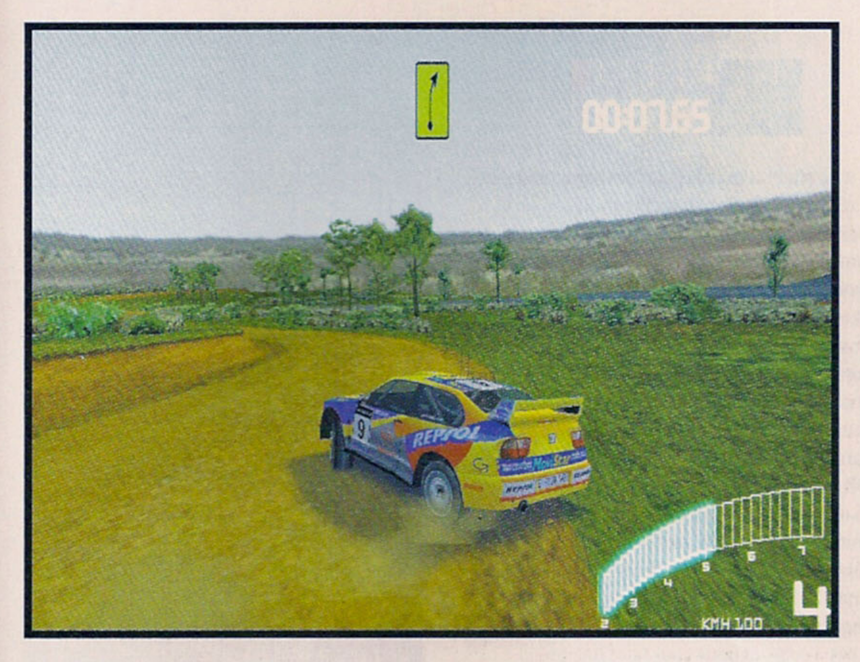

Je confirme, c'est solide, la Subaru.

Ne comptez pas sur ce test pour enrichir votre collection de jeux de mots sur les poissons. Depuis le temps, je pense qu'on les a tous épuisés. Remarquez, s'il y en a un qui m'arrive en cours de route, vous pensez bien que je ne me gênerai pas. Allez hop, au boulot.


Ça, on appelle ça de la modélisation de tueur.









Le mode Arcade, gourmand en frame-rate.



Méfiez-vous des indications du copilote : il se peut qu'un décalage subvienne entre ses annonces et votre position sur la piste. C'est rare, mais ça arrive.

la puissance (freinage et accélération), direction, équilibrage du freinage, et enfin suspensions. Là encore, les modifications se font clairement sentir sur la piste, et vous aurez tout intérêt à consacrer quelques minutes à la mise au point, si vous voulez rester dans la course. En revanche, il n'est pas possible de sauvegarder ses réglages (indépendamment de la sauvegarde du championnat), ce qui vous oblige à les noter sur un bout de papier pour chaque type de piste. Un peu cheap, et surtout très lourd. Enfin, terminons les présentations par la description des différents modes de jeu. Nous avons donc le mode Rallye (Championnat, Étape simple, Course simple, Contre la montre), le mode Arcade (vous disputez le bout de gras contre cinq autre pilotes au maximum, mais attention au frame-rate. C'est que ça mange, ces bêtes-là.), le mode Deux joueurs sur écran splitté, le mode Défi (les one-on-one « à la Rally Master ») et enfin le mode réseau (LAN et Internet, jusqu'à huit joueurs au maximum). Ah, dernier truc avant de passer à la suite, les menus sont super bien foutus : affichage rapide, clair et original, c'est cool.

Du vrai gameplay comme on l'aime

On s'en souvient tous : le gameplay de Colin McRae était axé sur la maîtrise de la glisse et des transferts de masse. Eh bien pour le 2, c'est exactement la même chose, mais en mieux. Il faut dire que le moteur physique est entièrement nouveau, et que la gestion (pour ne pas dire la maîtrise) des forces est fantastique. On sent parfaitement le poids et l'inertie de la voiture, le travail des suspensions sur les bosses, les changements de comportement en fonction du revêtement. C'est ainsi un véritable bonheur que de se lancer dans des dérives interminables, en compensant sans arrêt dans tous les sens pour essayer de ne pas se sortir. Appels, contre-appels, lever de pied, freinage en godille, petits coups de frein à main quand ça tourne sec, rahhhhhhh c'est vraiment trop bon ! Surtout que les 90 circuits (répartis sur 8 pays) ont été pensés très intelligemment, et qu'ils ne sont pas avares en pièges et traquenards divers. Que ce soit sur macadam, boue, gravier ou neige, il vous faut à chaque fois adapter votre style de pilotage à l'environnement en présence. De plus, la météo étant gérée aléatoirement (pas pendant l'étape mais avant de commencer la course), cela vous empêche de vous reposer sur vos acquis en cas de pluie, même sur un tracé que vous pensez connaître. Puisqu'on y est, attardons-nous deux secondes sur les circuits, justement. Quatre-vingt dix, ça en fait un bon paquet, mais ne craignez pas que la répétition soit au rendez-vous. Car si graphiquement parlant, et il faut bien l'admettre, les étapes ne sont pas foncièrement différentes les unes des autres pour un pays donné, vous n'avez jamais l'impression de courir deux fois sur la même piste. Chapeau, ce n'était pas évident. En revanche, il faut signaler deux imperfections. La première concerne la différence de design entre les voitures (très classes) et leur environnement (plus « bitmap rulez », ou plus « pixel-land » si vous préférez...). Du coup, l'intégration des voitures saute aux yeux. Mais ça, ce n'est pas encore trop grave. Ce qui est plus dommage, de nos jours j'entends, c'est le syndrome du « couloir ». Rares seront les moments où vous évoluerez dans des espaces dégagés, les abords de la piste étant le plus souvent occupés par des forêts ou des montagnes.

On se quitte sur la technique

Qui dit « moteur 3D amélioré », dit « puissance de calcul supérieure », ce n'est pas nouveau. Et Colin 2 ne fait pas exception à la règle. Ainsi, l'option novatrice du « cubic environment maping » (qui consiste à refléter l'environnement de la voiture sur sa carrosserie), bien que très réussie, est également une tueuse de frame-rate. De la même façon, vous devrez vous contenter d'une profondeur d'affichage modeste pour conserver une animation fluide (mon PIII 500 et sa GeForce ont dû se limiter à une valeur de clipping de 3, sur un maximum de 10). Pour ce qui concerne les effets spéciaux, on notera principalement la qualité des déformations (ailes enfoncées, capot branlant, ailerons qui s'arrachent, vitres et feux brisés). Le reste est d'un niveau correct, mais sans plus (pluie, flamme et fumée à l'échappement, lens-flare, effets de particules, essuie-glaces animés). Bref, pour résumer un peu tout ça, disons que Colin McRae 2.0 est un excellent soft, qui ne déroge pas à la réputation de son prédécesseur, jouable et prenant.

Fishbone



Le contrôle des glisses est un vrai bonheur.



En Deux Mots

COLIN MCRAE 2 EST LA SIMULATION QUI A TOUT POUR SÉDUIRE LE PLUS GRAND NOMBRE : PRISE EN MAIN RAPIDE, PILOTAGE SPECTACULAIRE, NOMBRE ET VARIÉTÉ DES TRACÉS, VOITURES SUPERBES... CE JEU VA CARTONNER, C'EST SÛR...

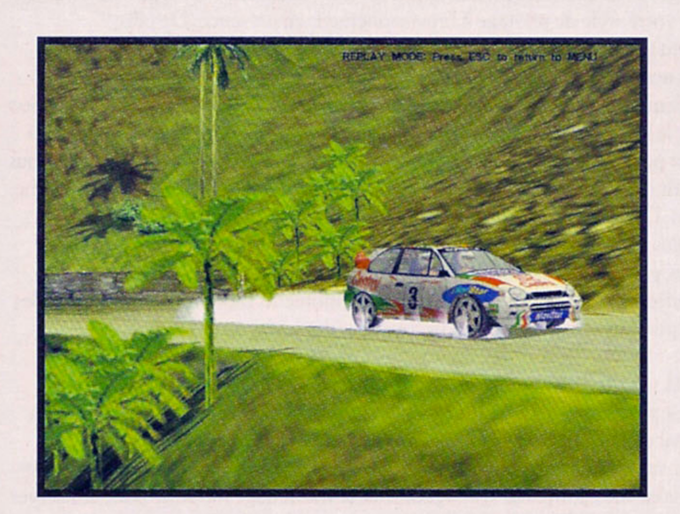
- \+ Un pilotage tout en finesse et en glisse
- \+ Beauté des voitures
- \+ 90 circuits au tracé et aux pièges variés
- − Un design des circuits très « console »
- − Un moteur 3D gourmand
- − Gestion du feedback moyenne

TECHN	DESIGN (POUR LES VOITURES)	INTÉRÊT
87	90	90

Gros pari que celui-ci, en fait. Heureusement, le résultat est plus que probant, puisque pour son premier essai, Ubi Soft Espagne réussit à se hisser au meilleur niveau de la discipline. Discipline aujourd'hui fort encombrée par la concurrence, faut-il le rappeler. Mais prenons les choses dans l'ordre, et commençons par faire un rapide tour d'horizon. Pro Rally 2001 renferme en son sein 11 voitures, réparties chez 5 constructeurs. L'ensemble est à forte domination européenne, mais attention, il y a un intrus dans la liste qui suit. On trouvera donc des Audi, des Renault, des Toyota (attention, je vous rappelle qu'il y a un intrus quelque part…), des Citroën et enfin des Peugeot, pour l'occasion représentées en masse avec pas moins de 4 modèles, dont la 205. Quant aux circuits, ils sont au nombre de 24, divisés en 4 catégories : asphalte, terre, sable et surface humide. Les pays traversés vont de la Nouvelle-Zélande à la Grèce, en passant par la Finlande, la Catalogne, la France, le Kenya, l'Angleterre, ou encore l'Argentine. Comme il se doit, divers modes de jeu sont disponibles, à savoir : un Championnat, un Contre la montre, un mode Arcade (vous devez dépasser un nombre donné de concurrents, ces derniers étant uniquement des ghosts), et enfin une école de pilotage. Cette dernière est constituée d'une dizaine de tests, que vous devrez passer avec succès avant de pouvoir vous inscrire au Championnat. Si l'idée de l'école est plaisante, sa réalisation n'est pas super convaincante : le parking d'entraînement est à la fois assez moche et gourmand en temps machine. Ne vous fiez donc pas à celui-ci pour vous faire une idée du jeu, car ce qui vous attend par la suite est bien meilleur.

La limitation de mémoire allouée aux textures se fait sentir...





Pro Rally 2001

SIMULATION DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



JOUABLE SUR PII 400, 128 MO RAM
ÉDITEUR UBI SOFT DÉVELOPPEUR UBI SOFT ESPAGNE
TEXTE ET VOIX VF



Après une gestation longue et difficile, voici donc la première simulation de rallye « made in Ubi Soft ». Utilisant comme base le moteur de Monaco Racing Simulation, c'est à la division Espagne qu'est finalement revenue la charge du développement, pour la première fois de sa carrière. Est-il aisé de passer du rôle de distributeur à celui de développeur ? Réponse un peu plus bas.



Oui, bien meilleure est la suite

Le championnat est divisé en trois catégories : la Kit Car, la WRC et la Légende. La difficulté est progressive, et vous devez terminer l'épreuve en cours avant de pouvoir passer à la suivante. Je furète dans les menus (pas terribles, soit dit en passant), et choisis de commencer par un p'tit Contre la montre, histoire de découvrir les divers circuits proposés sans attendre. Je choisis ensuite la 206 WRC qui, dans la réalité, a vraiment une gueule du feu de Dieu. Pas besoin de passer par la case réglages, puisque exepté le choix des pneus et de la dureté des suspensions, il n'en existe pas. Mouais, pas glop ça. Il ne reste plus qu'à espérer que le comportement de la voiture soit satisfaisant d'entrée de jeu, sinon on est mal barré. L'étape que je choisis pour cette mise en bouche se situe en Catalogne. Je valide le départ, et j'ai à peine le temps de finir ma part de pizza (oui, j'aime jouer en mangeant, c'est plus diététique) que le chargement est déjà terminé. Et ce qui s'affiche à l'écran est ma foi très sympathique, le graphisme étant manifestement orienté vers le photo-réalisme. Les maisons, les arbres, les montagnes, les barrières… tout est fin et de bon goût. De plus, l'utilisation d'une palette de couleurs aux inspirations très mates, à l'inverse des autres productions, renforce cette

sensation. Je passe la première, et je m'enfonce dans la campagne hispanique à tombeau ouvert. Après quelques minutes, le second effet Kiss Cool entre en jeu, et on se met à remercier toute la puissance du moteur 3D. Là où la concurrence propose des étapes engoncées entre moult végétations, bâtiments ou autres monticules rocheux, Pro Rally 2001 offre au joueur un grand bol d'air pur. Les abords de la piste sont vastes et dégagés, la profondeur d'affichage est fantastique, que ce soit verticalement (en montagne) ou horizontalement (en plaine), avec un léger effet de flou sur l'horizon, ce qui augmente la sensation de perspective. Bref, pour une fois, on a réellement l'impression d'évoluer dans un espace volumétrique cohérent. Moi j'adore, surtout que cette caractéristique se retrouve dans toutes les étapes. À noter enfin la présence de diverses animations d'ambiance : hélico, mouettes, phares, orage, tempête de sable…

Un grand bol d'air pur

Le constat est en revanche plus en demi-teinte pour ce qui concerne les voitures. Ces dernières, bien que d'un bon niveau, semblent manquer de polygones par rapport à ce qui se fait chez les copains. De plus, les textures ne sont pas toujours très nettes, ce qui explique le rendu « maquette » de certaines caisses. Il faut dire que le niveau est devenu tellement élevé, qu'on devient vite blasé et exigeant. L'intérieur des voitures est lui bien foutu, avec le corps des pilotes entièrement modélisé (le co-pilote a même une carte posée sur ses genoux), ainsi que les arceaux de sécurité, les sièges baquets, la roue de secours et le tableau de bord apparents en vue externe. La vue interne est à la fois bonne et mauvaise, dans le sens où elle s'avère particulièrement jouable, mais que toutes les voitures possèdent le même habitacle. Sur le plan des effets spéciaux, on relèvera la très bonne tenue des effets de particules. Je pense notamment aux feuilles mortes qui s'envolent en tourbillon à votre passage, ou à cette tempête de sable que vous traversez au Kenya. L'éclairage des phares lors des étapes de nuit est plutôt cool, mais on regrettera la disparition d'un effet annoncé à l'époque du reportage : les ombres dynamiques projetées par votre éclairage. Quant à l'animation, pas de problème, elle sera fluide et rapide, même sur une machine modeste équipée d'une Voodoo 2. Les déformations sont présentes, mais pas vraiment impressionnantes. Reste maintenant à parler du feeling de pilotage, le fer de lance de toute simulation. Celui-ci est plus proche de la simulation que de l'arcade, car ici, vous ne passerez pas votre temps à glisser dans tous les sens, bien au contraire. Bien que présents, les transferts de masse ne sont pas évidents à appréhender, et vous devrez pratiquer quelque peu avant de mettre correctement la voiture en glisse. Les appels/contre-appels sont ainsi à déclencher au mètre près, pour avoir une chance de passer proprement les virages. Le fait est qu'une fois acclimatée, la conduite de la voiture s'avère très agréable. J'insiste sur ce point, car cela n'est pas le cas lorsqu'on débute avec le jeu. Sinon je ne vous conseille pas l'utilisation d'un volant Feedback, ce dernier vibrant de façon fort inquiétante tout au long de la course. Ce qu'il faut retenir en guise de conclusion, c'est que Pro Rally 2001 est vraiment un bon jeu, à qui il ne manque finalement que peu de choses pour voler la vedette à Colin McRae 2.

Fishbone



La vue interne est super jouable. Dommage qu'elle soit identique pour toutes les voitures.







Même si ce n'est pas flagrant sur cette tof, la profondeur de champ est excellente.



En Deux Mots

Les circuits photo-réalistes, l'impressionnante profondeur de champ et une exigence de conduite très « propre » sont les principaux atouts de Pro Rally 2001. Seules quelques imperfections l'empêchent de décrocher le 90 %, mais pour un premier essai, Ubi Soft Espagne a bien assuré.

- + La profondeur et la largeur d'affichage
- + Le graphisme des circuits
- + Le feeling du pilotage, plus « nordique » que « méditerranéen »
- – La modélisation des voitures, inégale
- – Un nombre de circuits limité
- – Pas de réglages dignes de ce nom
- – Pas de vue capot

89	90	87
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



COMPARATIF

Colin McRae - Pro Rally 2001

Deux très bons jeux de rallye à tester dans le même numéro, ça s'appelle un cauchemar pour le testeur et un dilemme pour l'acheteur. C'est pourquoi nous vous avons concocté un petit comparatif, histoire de bien clarifier les choses. Bien qu'il y ait un gagnant et un perdant, comme dans toute confrontation, cela ne signifie pas que l'un est bon et l'autre mauvais. Juste que l'un possède certains atouts qui lui ont permis de faire la différence, à commencer par l'expérience.

Les circuits : ex-aequo

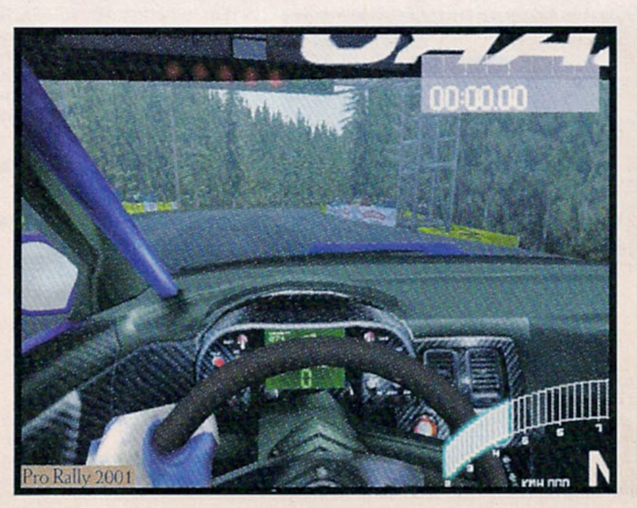
Sur un plan purement quantitatif, les chiffres parlent d'eux-mêmes. 90 étapes pour Colin 2 contre 24 pour Pro Rally. La comparaison est vite faite. Surtout que les tracés de Colin 2, bien que très nombreux, réussissent à ne pas être répétitifs. Ceux de Pro Rally sont également variés, mais bien moins tourmentés, et par là même moins « piégeux ». En revanche, pour ce qui est du design, la palme revient sans conteste à Pro Rally. Son approche photo-réaliste, sa palette de couleurs mates et son environnement très ouvert éclipse le graphisme « console » de Colin 2. C'est pourquoi, l'un dans l'autre, nous accorderons ici un ex-aequo.

Les voitures : Colin McRae 2.0

Point de doute sur ce point : la modélisation des voitures est bien plus belle dans Colin 2 que dans Pro Rally. Il suffit de comparer les deux 206 WRC pour s'en persuader. Les textures des caisses sont plus fines, plus nettes, en un mot, plus belles. Les polygones composant les carrosseries sont également plus nombreux, ce qui offre à l'œil des courbes proches de la perfection. De plus, chaque voiture possède son propre tableau de bord, ce qui n'est pas le cas de Pro Rally. En revanche, la modélisation des pilotes, peu réussie dans Colin 2, s'annonce tout à fait convaincante dans Pro Rally. Mais cela ne suffit pas à compenser la différence de qualité générale.



Colin McRae



Pro Rally 2001

Réglages et pannes : Colin McRae 2.0

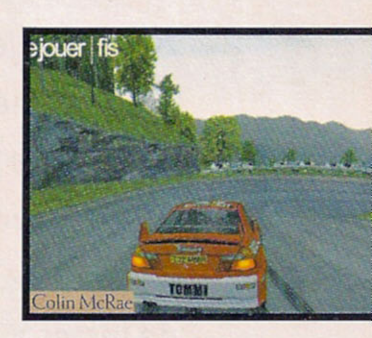
Une fois encore, Colin 2 est bien plus pourvu en matière de réglages et de pannes que son concurrent. Là où Pro Rally ne propose que huit types d'avaries (direction, turbo, boîte de vitesses, frein, frein à main, moteur, différentiel, radiateur), Colin en avance onze (voir le test pour le détail). Mais c'est surtout sur les réglages que Pro Rally s'effondre complètement, car ces derniers, mis à part le choix des pneus et le type de suspensions (souple, moyenne, dure), sont tout simplement inexistants. Ceux de Colin 2 sont non seulement nombreux (sept au total), mais leurs effets se font tout de suite sentir sur la piste. Un beau KO technique, pour le coup.

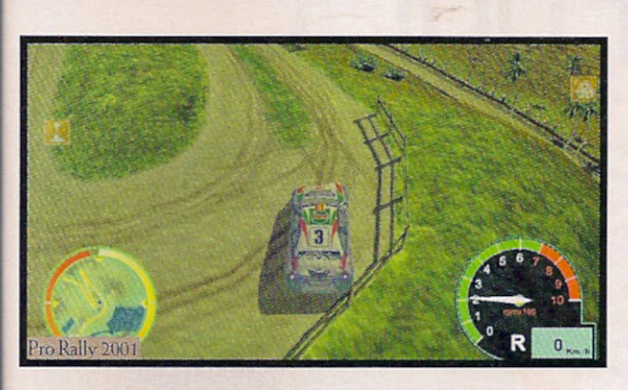
Bruitages : Colin Mc Rae 2.0 Bien que d'importance secondaire, les bruitages ont un rôle à jouer dans la qualité d'un jeu. Ceux de Colin 2 sont plus travaillés et plus nombreux : moteur, cliquetis divers, résonances, jeu des suspensions, changements de revêtement, crissements de pneus… Pro Rally est ainsi moins bien achalandé, que ce soit quantitativement ou qualitativement. L'exemple le plus fragrant reste celui du moteur, moins complexe que celui de Colin 2.


Colin McRae

Technique : Pro Rally 2001 Ce qui pénalise ici Colin 2, c'est tout d'abord son manque de profondeur d'affichage, comparé à celle de Pro Rally. Ce dernier est effectivement bluffant sur ce point, que ce soit dans le sens horizontal (en plaine), ou vertical (en montagne). De plus, il évite l'effet « couloir », en offrant de vastes espaces dégagés de chaque côté de la route. En un mot, on respire. Deuxième point, les effets de particules sont plus nombreux et mieux réalisés (tempête de sable, nuage de poussière, gravillons, feuilles mortes, etc.). En revanche, les déformations et quelques autres effets spéciaux sont meilleurs dans Colin 2 (cubic environment mapping, lumière des feux stop plus crédibles, traces de pneus, etc.). Toutefois, Pro Rally s'en sort mieux, proportionnellement à la charge de travail demandée au moteur 3D.


Pro Rally 2001


Colin McRae


Pro Rally 2001

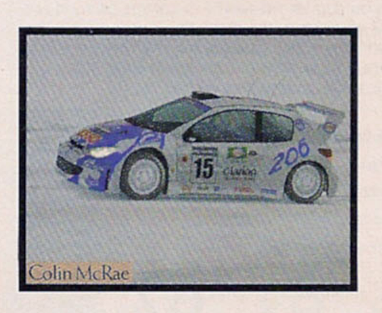
Mode de jeu : Colin Mc Rae 2.0 Colin 2 remporte là encore la victoire, car il propose plus de modes de jeu que Pro Rally. On citera ainsi le mode « Défi », qui consiste à affronter un autre pilote sur une piste jumelle, comme dans Rally Masters. Le mode Arcade est également plus complet, puisque vous affrontez jusqu'à cinq autres voitures simultanément, là où vous ne doublez que des ghosts dans Pro Rally. Toujours pour ce qui est du mode Arcade, Colin 2 propose de plus des « tricheries », qui ajoutent des options débiles aux voitures (boules de feu pour tirer sur les concurrents, etc.).


Colin McRae

Replays : ex-aequo Les replays brillent tous deux par leur manque d'options. Impossible d'avancer, de reculer, ni de faire des pauses. Là où les caméras de Colin 2 ne sont pas toujours situées aux endroits les plus opportuns, celles de Pro Rally dévoilent un comportement de la voiture très bizarre : elles semblent suivre un rail, sans aucune souplesse (ce qui n'est pas le cas en cours de jeu, je vous rassure). Du coup - on ne va pas faire de jaloux - les deux se valent.

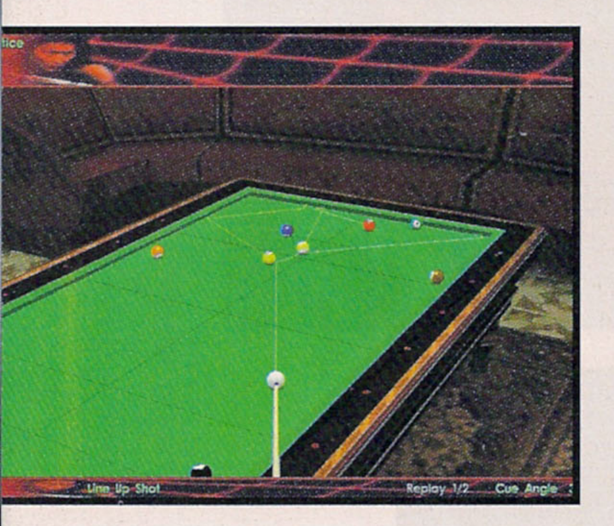
Gameplay : Colin Mc Rae 2.0 Sur ce point, il est tout à fait délicat de prononcer un jugement en faveur de l'un ou de l'autre, car les deux approches de pilotage sont très différentes. Dans Colin 2, il repose ainsi principalement sur la gestion de la dérive et des transferts de masse de la voiture. Vous passez ainsi votre temps à glisser dans tous les sens, effectuant des manœuvres spectaculaires à tout bout de champ. Ceci apporte une grosse satisfaction au joueur qui, en plus de s'amuser tout de suite, a l'impression d'assurer un max. Dans Pro Rally 2001, ce n'est pas du tout le cas. Les réactions des voitures sont… comment dire… bien plus prudes au premier abord (j'allais dire « austères »), car elles dérapent beaucoup moins et semblent plus « légères ». Toutefois, avec un peu de pratique et de persévérance, on s'aperçoit qu'il est tout à fait possible d'arriver au même plaisir de glisse, même si la chose se révèle moins évidente. Quant à savoir lequel des deux remporte la palme du réalisme, c'est une autre histoire. Je pense que la vérité se trouve quelque part entre les deux. Mais en attendant, le fait est qu'on s'amuse avec Colin tandis qu'on est encore en train d'apprendre avec Pro Rally.

Fishbone


Colin McRae


Pro Rally 2001





Alors que je m'esquinte le peu de neurones qu'il me reste sur la soluce de Monkey Island, Moulinex, tel le messie, me propose de tester Virtual Pool 3. Je plie les gaules, je récupère le bébé et je l'installe aussi sec sur ma bécane. J'oublie d'un seul coup les énigmes à deux francs cinquante et les pirates en carton pour m'adonner aux joies d'un bon jeu de billard...

Ah, les boules... Je m'aventure dans le menu afin de voir à quoi on peut jouer et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du choix. De la neuf à la huit, en passant par le snooker, vous pourrez jouer à peu près à tout ce qui existe en matière de billard à poches. Vous trouverez même un mode nommé Bowlliards qui reprend le système de comptage du bowling. Je me lance dans le mode Quick Play pour voir comment ça tourne et je ne suis pas déçu. Les boules réagissent super bien et vous pouvez même les sortir de la table. Votre queue peut entrer en butée avec les bandes du billard, ce qui vous obligera à la relever pour jouer certains coups. Les « fausses queues » seront aussi de la partie si vous cherchez à mettre trop d'effet dans la bille blanche. Au niveau de la dynamique des boules, tout est ok et l'éclatement sur les billes est très bien géré. Mis à part quelques ralentissements, ça, euh, roule. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude du billard américain, vous aurez accès à quelques vidéos qui

Virtua Pool 3

BILLARD POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

vous permettront de mieux capter la mécanique des boules. Malheureusement, il n'y a pas beaucoup de coups à la carte, mais vous pourrez néanmoins comprendre un peu mieux certaines astuces et la façon de les réaliser. C'est moins pointu que Canal + Billard Classique, même si ce sont deux styles différents. Dommage que la part pédagogique ne soit pas exploitée davantage. Sinon le jeu reste agréable, la prise en main n'est pas compliquée et le feeling avec la souris est plutôt sympa. Pour ce qui concerne le graphisme : mention Bien mais peut mieux faire. La résolution maximum pour le jeu atteint les 1280x960, en 16 ou 32 bits, au choix. Les boules sont bien texturées et les effets de lumières bien rendus, mais ce qui compte avant tout, ce sont les réactions des boules sur la table. De ce côté-là, c'est tout bon.

Capt'ain Ta Race

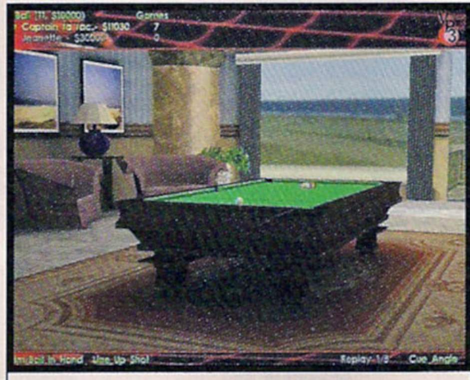


MULTIJOUEUR	
Réseau Local	2
Modem Direct	oui
Internet IP	2

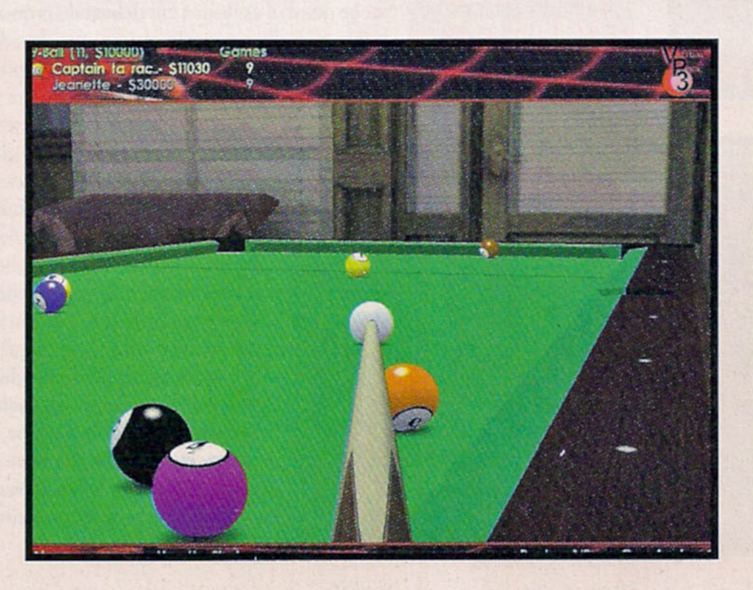
Jouable sur P II 233, 32 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Interplay Développeur Celeris
Texte et voix VO Nbre de joueurs 1 à 2



Si vous êtes un peu à la ramasse, Jeanette vous donnera quelques tuyaux.



Vous trouverez sûrement un jeu à votre mesure dans ce tableau.



En Deux Mots

Virtual Pool 3 est une réussite, même s'il est perfectible. Il est dommage qu'il n'y ait pas plus de vidéos afin de mieux cerner l'esprit du jeu en général. Le système de sauvegarde est un peu flou et les statistiques vous concernant laissent à désirer car j'ai la vague impression qu'elles ne tiennent pas compte de tous les matchs que vous avez effectués. Le mode Carrière est très bien et l'on a vite tendance à éponger tous les joueurs pour se faire un joli magot. Bref, ceux qui aiment le billard ne seront pas déçus.

- \+ Le mode Carrière
- \+ Les vidéos
- \+ Graphismes et décors sympas
- − Système de sauvegarde moyen
- − Quelques ralentissements

82 TECHN | 81 DESIGN | 84 INTÉRÊT

Evénement EUROPE 2







Stade de France®

PILOT Bike

FFM
MOTO CLUB DES AS

RÉSENTÉ PAR



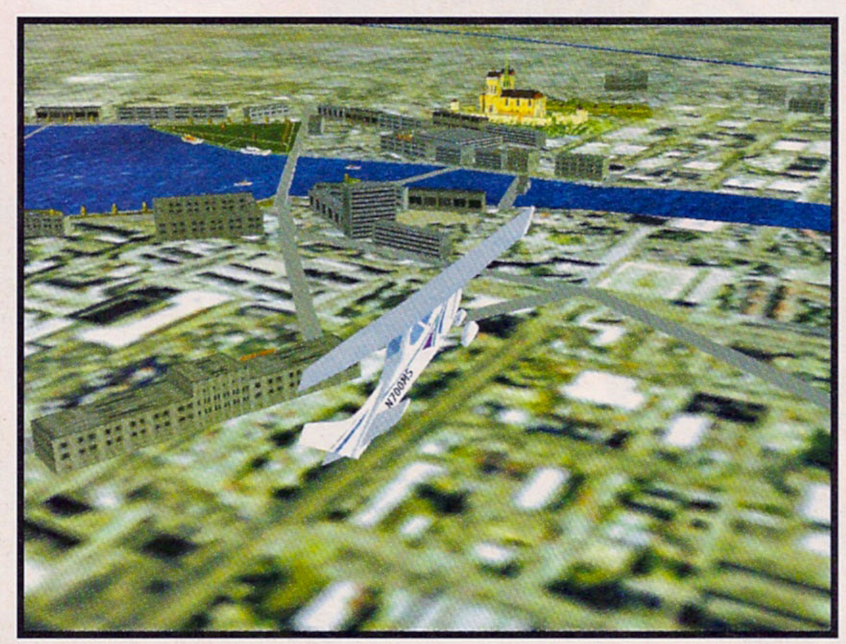




Location
0.892.691.791 - 0.825.30.1998
2,21F/mn 0,98F/mn

seaux : Auchan, Bon Marché, Carrefour, Extrapole, Galeries Lafayette, Printemps, Fnac, Virgin,
utes agences, 3615 Billetel(2,21F/mn), 3615 Stade de France(2,21F/mn), www.fnac.fr,
ww.stadefrance.fr, www.ticketnet.fr

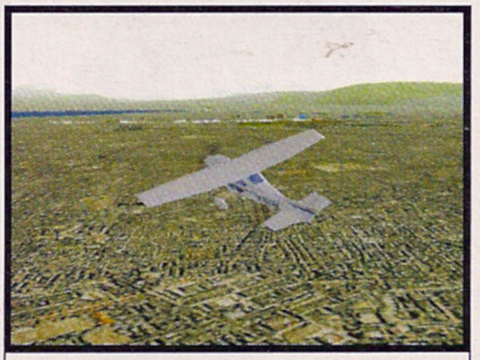
Toutes les fréquences sur le 08.36.68.54.32 (2,23 F la minute) et sur www.europe2.fr
Paris 103.5 · Lyon 100.3 · Marseille 102.3 · Bordeaux 94.3 · Strasbourg 89.5 · Lille 92 · Toulouse 102.4
Montpellier 95.8 · Nantes 94.7 · Rouen 104.1 · Nice 88.1 · Caen 96.8 · Clermont-Ferrand 89.6



Des endroits remarquables de Genève. Je ne connais pas cette ville, si ça se trouve c'est du bidon. Ok, je plaisante.




Jouable sur P III 600, 96 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Flight world
Développeur Flight world États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



Les textures, sans être trop moches, sont toutefois insuffisantes.

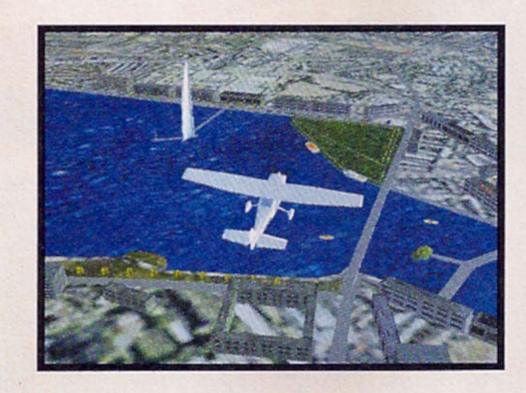
Switzerland Geneva

Add-on Flight Simulator 2000 pour tous joueurs - PC CD-Rom

Switzerland Geneva, c'est le nom de l'add-on pour Flight Sim de ce mois-ci. En gros, cela ajoute la capitale suisse et ses environs un peu plus détaillés que le reste du monde, dans Flight simulator.

Que dire de cet add-on navrant ? Est-il pire que ceux que l'on reçoit à fréquence bimestrielle ? Non, pas vraiment. Le truc, c'est que tout ceci commence à faire vide, surtout face aux 15 000 scénarios - eux, gratos -que l'on trouve sur le Net. Pêle-mêle, pour mieux faire avaler la pilule, on ajoute une autre zone qui n'a rien à voir avec la Suisse (le Maroc) et qui n'est pas même frontalière à cette dernière. Quelle tristesse ! Mais pire encore : le manuel de cette extension se trouve en format PDF (Acrobat Reader), ce qui est tout à fait scandaleux.
Des cartes Jeppessen sont livrées dans la boîte de jeu sans même une explication de la façon dont on peut s'en servir : les développeurs espéraient sans doute qu'elles seraient utilisées par des pilotes d'avions de ligne à la retraite. Seulement, ces gars-là, qui sont loin d'être idiots, préfèreront se payer un truc pas cher et luxueux comme l'add-on de PSS testé dans ce même numéro, plutôt qu'un assemblage de bric et de broc dénué de tout intérêt, et indigne d'occuper de la place sur nos disques durs.

Bob Arctor





En Deux Mots

Les productions commerciales frelatées continuent pour FS 2000, tandis que les scénarios gratuits de qualité pullulent sur le Net. Cet add-on sur la Suisse, fait de bric et de broc, ne vaut pas vos francs, même français.

+ Un peu de territoire marocain pour le même prix.
− Une ville tristounette qui me donne le cafard.




50 TECHN · 65 DESIGN · 30 INTÉRÊT

des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
entre Commercial Chelles 2
tionale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

● **VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
5 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

● **BOULOGNE (92)**
av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
e des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
3 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
e rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
is av. de Fontainebleau Nat. 7
0 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

NTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
4120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

ERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)** NEW RDC
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

ROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

● **RENNES (35)** NEW
0, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

● **REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
9128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LYON (69)** NEW
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

vert le Dimanche



NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

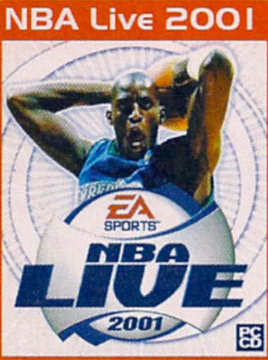
LES NOUVEAUTES DU MOIS

Giants



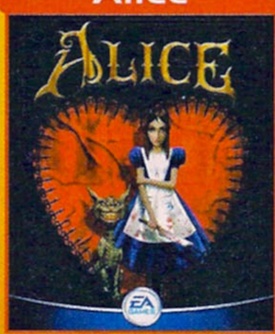
REFERENCE : 28705

NBA Live 2001



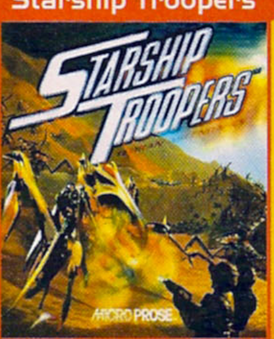
REFERENCE : 28116

Alice



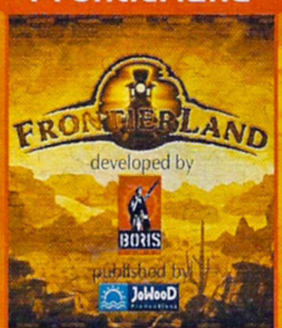
REFERENCE : 27750

Starship Troopers



REFERENCE : 27781

Frontierland



REFERENCE : 26459

Commandos 2



REFERENCE : Tél

ACCESSOIRES

Dual Analog Gamepad



249F Prix Spécial

REFERENCE : 28557

LES OCCASIONS SCORE-GAMES

Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix
26012	F1 2000	199F	25046	MESSIAH	199F	24208	AGE OF EMPIRE 2	199F	26652	TAXI 2	199F
25935	NOX	199F	25101	GROUND CONTROL	249F	24072	BATTLEZONE 2	169F	25931	SUPERBIKE 2000	249F
21374	OUTCAST	69F	27058	ICEWIND DALE	249F	20758	REQUIEM	139F	26023	RALLY MASTER CANAL +	249F
25050	PLANESCAPE TORMENT	199F	26133	TZAR	199F	23192	REVENANT	69F	24070	SOLDIER OF FORTUNE	199F
25993	VAMPIRE LA MASCARADE	199F	26728	EARTH 2150	249F	27889	HEAVY METAL FAKK2	199F	25093	EXTREME BIKER	129F
25097	DIABLO 2	269F	24066	QUAKE III ARENA	139F	26014	EURO 2000	249F	26027	GRAND PRIX 3	269F
26214	FORCE COMMANDER	149F	25988	UEFA 2000	249F	24839	THEME PARK WORLD	199F	24072	BATTLEZONE 2	169F
16572	ULTIMA ASCENSION	199F	25075	LES 24H DU MANS	149F	24514	DOGS OF WAR	169F	26035	GUY ROUX 2000	249F
16570	FIFA 2000	169F	23637	DEVIL INSIDE	149F	26377	EVOLVA	229F	27186	SUDDEN STRIKE	299F
23903	TOTAL ANILHIATION KINGDOMS	69F	25984	DEUX EX	269F	26427	ROLLAND GARROS 2000	149F	24201	HIDDEN & DANGEROUS	149F
25109	IMPERIUM GALACTICA 2	229F	26214	FORCE COMMANDER	149F	26457	STARLANCER	169F	23777	OFFICIAL F1 RACING	79F
26523	ENTRAINEUR 3 99/00	169F	24172	UEFA MANAGER 2000	249F	27052	LNF STARS 2001	279F	23300	GARDIEN DES TENEBRES	99F

GARANTIE 1 AN

Dans la limite des stocks disponibles - Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720

PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES 2,21F/Mn

PAR INTERNET :
WWW.SCOREGAMES.COM



Partenaire



www.skyrock.com

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....
@ ....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

● **Score-Games VPC**
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../........

Signature :



Stupid Invaders

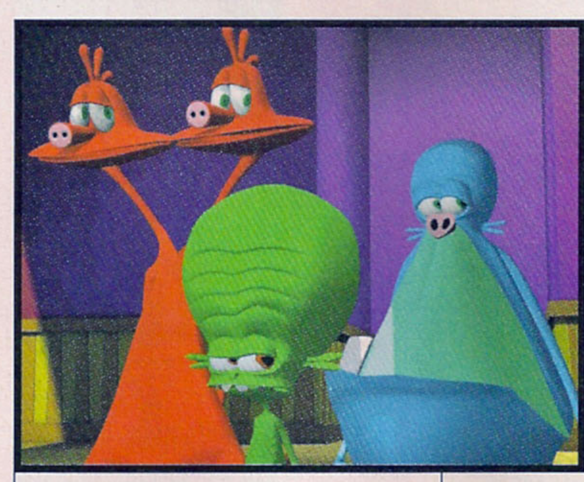
AVENTURE POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM



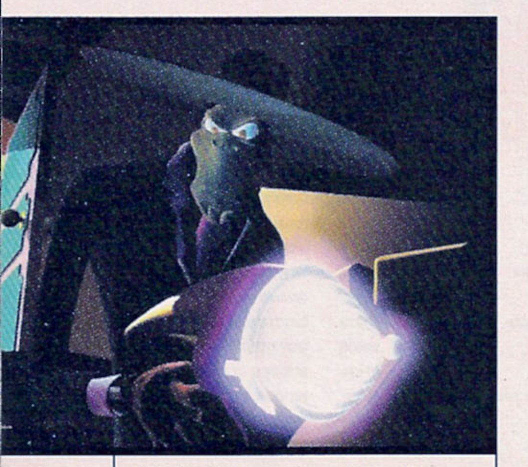


JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **XILAM FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

C'est moi qui vais tester ton jeu Seb-l'ancien-testeur-à-Joystick. C'est bizarre, hein ? Trois ans dans le même bureau à partager nos odeurs de pieds et puis voilà, je vais te noter. Ça me donne l'impression que la guerre nous a séparés et qu'on se retrouve sur le même front dans deux camps opposés. Bon… à l'assaut.



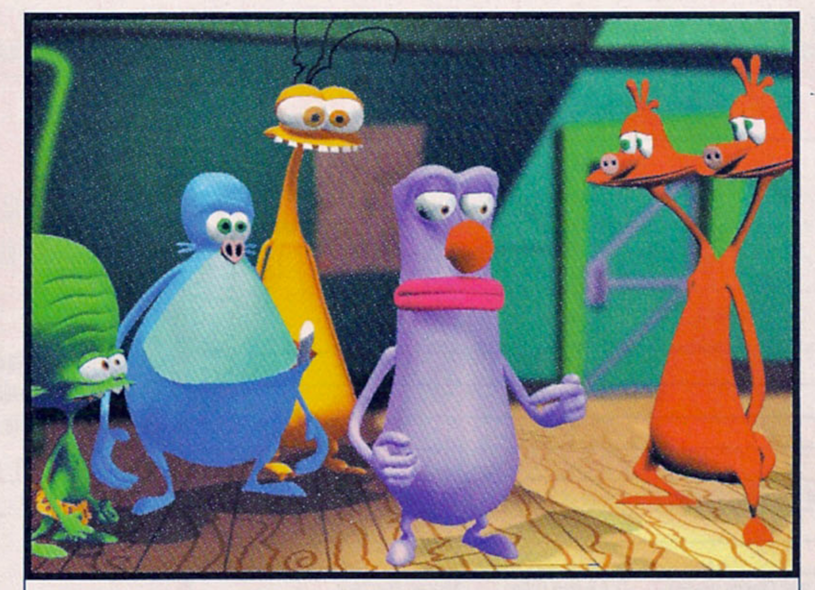
Au centre, Coincoin le Lapin ; à sa droite, Miam la Grenouille et Zezette la Tortue à gauche, qui chantent le rap de la sinusite. Une séquence très enrichissante qui n'est malheureusement pas restée, au final.



Grégoire le Tamanoir, vu de profil.







Le team au complet. Au centre, l'auteur (en jaune).

Salut Seb. Bon, j'ai bien reçu ton programme et je suis surpris, je ne te le cacherai pas. En 98, tu me soumettais ton idée. Je me rappelle de tes propres paroles lors de ton pot de départ à Joystick : « Il faut profiter du ludique pour enrichir les joueurs, tout particulièrement les enfants. (…) Mon jeu sera un éducatif, mais le but sera aussi de sensibiliser les jeunes à des problèmes d'aujourd'hui comme l'emploi, la pollution, la drogue ». Je me souviens même du titre provisoire que tu avais évoqué : « Coincoin le Lapin de Sarcelles t'apprend l'alphabet en rappant. » J'aimais beaucoup. Faut dire que ton enthousiasme était tellement communicatif… tu te souviens ? Un peu éméché, tu avais même coiffé une casquette à l'envers pour nous improviser le rap de la lettre « B ».

Depuis, je recevais quelques mails, épisodiquement :

Suj. : J'ai trouvé pour le D ! Date: Jeu, 7 Dec 1998 03:19:44 GMT+1 De : Sebastien Hamon <seb@coincoin.com> A : Pom2ter@joystick.fr
Cher pom, je travaille dans des conditions difficiles. Les graphistes, les programmeurs de la boîte ne m'adressent déjà plus la parole. Qu'importe, j'avance bien et j'en suis déjà à la lettre « K » du rap de l'alphabet. Je me sens chaque jour plus proche du personnage de Coincoin le Lapin. Il m'arrive même de penser comme lui. Comme tu le sais, après avoir beaucoup planché sur la lettre « C » comme « Calcul », qui me permettait d'aborder, en plus de l'alphabet, les notions d'addition, de soustraction au

travers d'un jeu de mots sur les calculs rénaux, j'ai longtemps séché sur le « D », mais l'idée force s'est finalement imposée d'elle-même, comme une évidence : « D » comme « Dialyse ». Je suis un peu inquiet car les premiers travaux des graphistes sont assez éloignés des croquis de lapin que je leur avais soumis. Les personnages sont assez ratés, ils ressemblent plutôt à des extraterrestres faits en morve.

Suj. : Problème de téléphone Date: Dimanche, 11 Mar 1999 03:19:44 GMT+1 De : Sebastien Hamon <seb@coincoin.com> A : Pom2ter@joystick.fr

Cher pom, tu as peut-être essayé de me joindre au bureau ? Sais-tu que je n'ai plus le téléphone ? Quelqu'un l'a retiré en m'expliquant que « le taré qui travaillait dans ce bureau a été viré il y a deux mois ». Tu te rends compte ? J'espère qu'ils ne me vireront pas moi aussi. Mais je n'y pense pas trop, d'autant que l'ambiance se détend enfin avec l'équipe. Ils m'ont même affectueusement surnommé « le taré ».



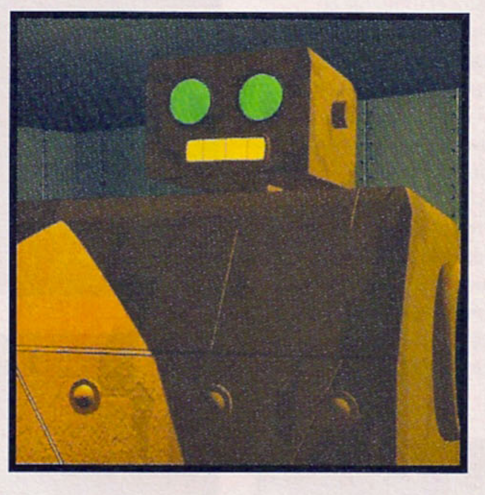
On reconnaîtra dans le jeu les obsessions majeures de son créateur, entre autres la quête d'absolu au travers d'un papier hygiénique qui soit vraiment solide.



Mais c'est vrai que ça vire au bizarre ici. Visiblement, ils ont changé mon titre sans m'en parler. Mon jeu s'intitulera finalement « Stupid Invaders ». Je l'ai appris comme ça, en me baladant dans les couloirs. J'ai couru



La seule énigme vraiment pénible du jeu : assez tôt, on se retrouve à errer dans une gigantesque maison, complètement bloqué. Je vous aide donc, sans honte car vraiment je trouve que c'est pénible de bloquer si tôt et pour un truc aussi con : dans cet écran, un interrupteur est planqué. Voilà, j'ai cafté.

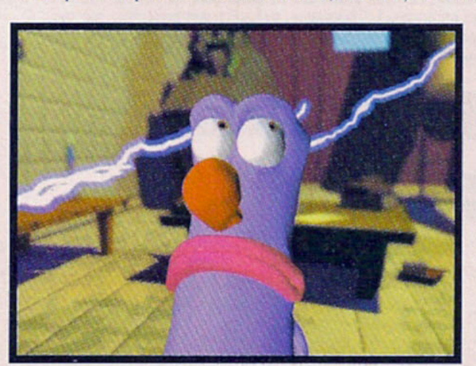




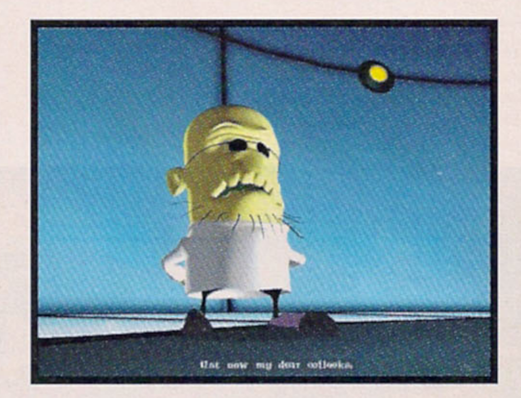
voir le chef pour lui expliquer que c'était une erreur marketing grave, qu'il fallait mettre en valeur le héros Lapin, sous-entendre toute la malice du personnage (j'avais pensé à « Coincoin malin », un nouveau titre qui a le mérite d'être plus court que « Coincoin le Lapin de Sarcelles t'apprend l'alphabet en rappant » mais qui, évidemment, en dit moins long sur le contenu). Bref, je lui expose tout ça, j'argumente sur Sarcelles, les lapins et tout ça, et tu ne devineras jamais ce qu'il m'a répondu : « Qui êtes-vous ? » Remarque, on m'avait prévenu, c'est comme ça dans les grosses entreprises.

Suj. : Grosse déprime Date: Dimanche, 20 Juin 1999 03:19:44 GMT+1 De : Sebastien Hamon <seb@coincoin.com> A : Pom2ter@joystick.fr

Pom, j'étais très excité à l'idée de voir les premières cinématiques de Coincoin Malin (je me battrai jusqu'au bout pour imposer ce nouveau titre). En fait, c'est l'horreur. Il n'y a que des pets, des rots. Dans une crise de colère, j'ai viré tout le monde, même le patron de la boîte. Du coup, à nouveau, plus personne ne me parle . Ils font tous comme si de rien n'était et se sont remis à bosser. Je crois qu'ils ont enfin compris la leçon. J'ai bon espoir car le lead graphiste m'a filé tout à l'heure un dessin qui représente ENFIN Coincoin le Lapin, avec sa casquette de rappeur et tout. Je ne sais pas quelle fantaisie lui a pris mais il l'a affublé de testicules gigantesques. Il doit y avoir un malentendu. En me tendant le dessin il m'a dit : « Tiens le taré, voilà ton Coucouille le Lapin. »

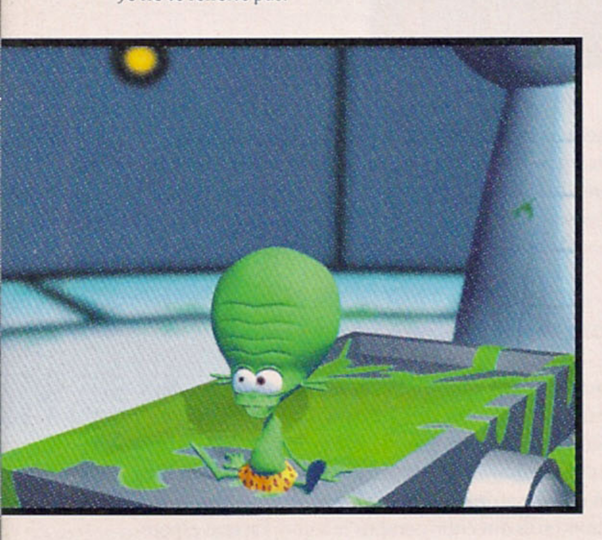


Ah mince, je dois te laisser, un type est en train de débrancher mon PC.



Et depuis, plus de nouvelles

Deux années se sont écoulées, et puis voilà ton jeu sur mon bureau avec juste ces quelques mots de ta main : « pom, tu vas voir, on s'est un peu éloigné du concept original… » C'est le moins que l'on puisse dire. Remarque, c'est peut-être aussi bien. Au final, d'accidents en malentendus, ton jeu est devenu une aventure étonnement classique dans son concept. On ramasse des objets, on les fait interagir entre eux ou avec l'environnement. On trouve la bonne combinaison et on avance de décor en décor et d'énigme en énigme. Tout se joue à la souris, c'est de l'aventure de base, on ne peut plus classique, comme au bon vieux temps de Full Throttle. Tes graphistes sont tout bonnement géniaux, et c'est une bonne chose qu'ils n'aient finalement pas démissionné. Les personnages du dessin animé « Les Zinzins de l'Espace » remodélisés en 3D… c'était bien casse-gueule, et ils s'en sont sorti avec un talent fou. J'adore leur démarche molle, leurs expressions. Quant aux nombreuses et longues séquences cinématiques et aux innombrables gags qui ponctuent tout le jeu… ben j'ai mouru de rire. Tout ça rappelle évidemment Day of The Tentacle. C'est très très très débile. Je ne te félicite pas.

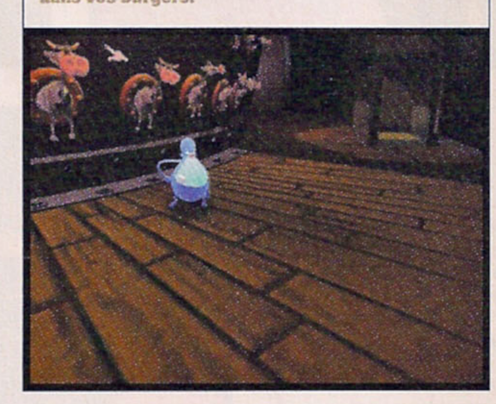


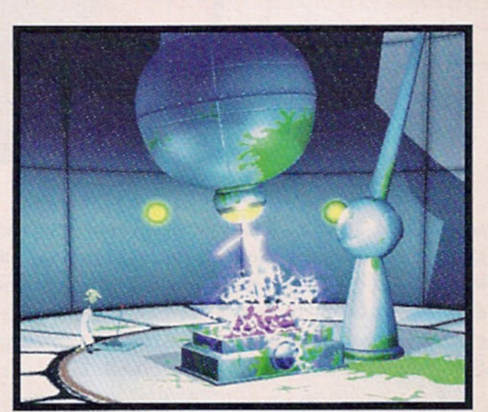



Bon toutou, bon toutou. La tendresse toute particulière de l'auteur envers les animaux est présente un peu partout dans le jeu. Plus loin, on tue un poulet.



L'usine à bouse. Rigolez pas, vous en mangez dans vos burgers.



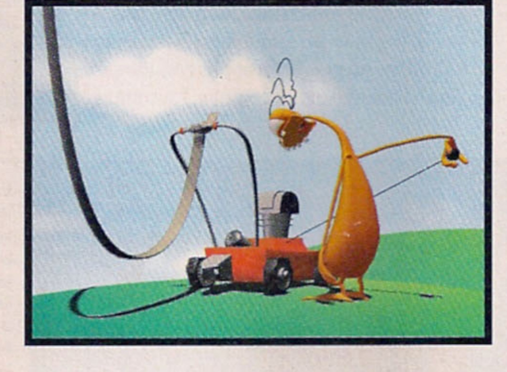


En Deux Mots

DES GAGS ET DES CINÉMATIQUES D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE, LE TOUT EMMAILLOTÉ DANS UNE AVENTURE DES PLUS CLASSIQUES. LA SURPRISE, DANS STUPID INVADERS, NE VIENDRA CERTES PAS DE SES QUALITÉS LUDIQUES, MAIS DES FOUS RIRES QUE CE JEU NE MANQUERA PAS DE DÉCLENCHER.

- + La qualité du graphisme, des gags, des scénarios
- + On retrouve les sensations du bon vieux Day of The Tentacle
- − Trop court : 15 heures de jeu
- − Des lacunes dans l'interface

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT DÉBUTANTS	INTÉRÊT JOUEURS CONFIRMÉS
70	89	85	75

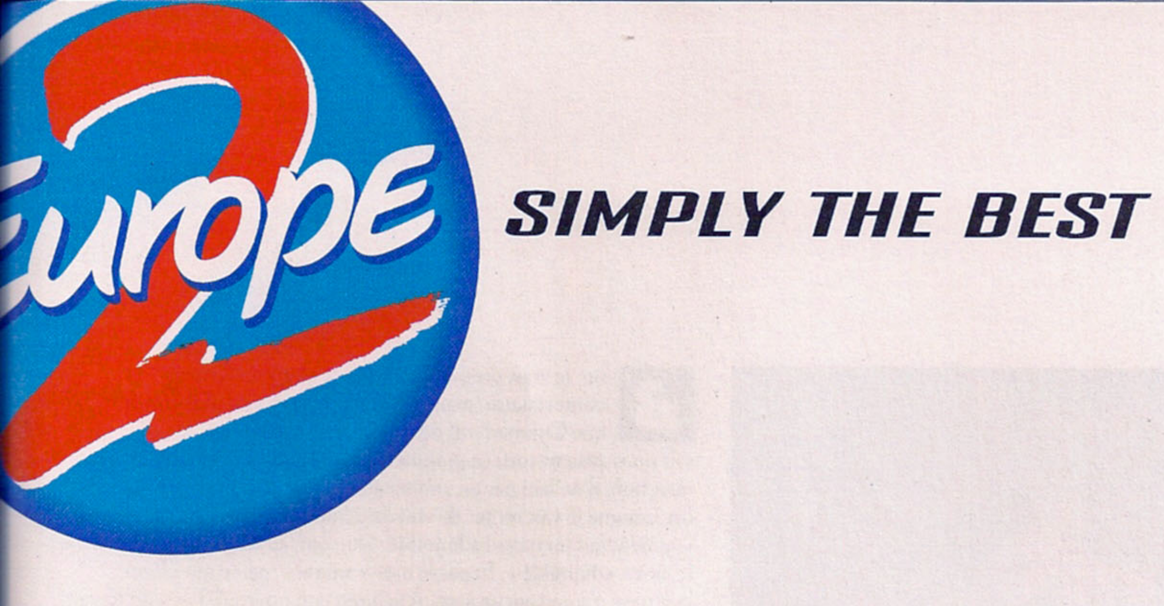


Que reste-t-il de Coincoin le Lapin ?

Là où je reste plus réservé, c'est d'abord sur l'interface. J'ai remarqué des défauts étonnants ; par exemple, certains objets interactifs ne le sont plus quand ils sont vus sous un angle différent. Ça paume pas mal le joueur. Plus grave, je trouve la navigation assez ratée : pour se déplacer, on bouge le curseur sur les bords de l'écran et on clique quand une indication du genre « Revenir en arrière » ou « Aller dans l'escalier » apparaît. Mais le personnage ne se déplace pas à tous les coups, et on se perd très souvent, on revient tout le temps sur ses pas. C'est humiliant de se paumer dans une simple cuisine. Enfin les énigmes, si elles se tiennent et sont logiques (à leur manière), je ne les trouve pas assez nombreuses, très classiques et surtout trop simples, excepté que j'ai bloqué une bonne journée dès le début du jeu sur un interrupteur super planqué dans le noir… le coup bas classique.

Les nouveaux joueurs trouveront largement leur compte en grandes rigolades, en exploration et en cinématiques (d'une qualité exceptionnelle). Les joueurs plus pointus risquent fort de s'agacer très vite des lacunes de l'interface et du manque de richesse ludique de Stupid Invaders. Remarque, ils ne s'agaceront pas très longtemps… une quinzaine d'heures de jeu au total, c'est peu. Bon, il ne me reste plus qu'à noter ton jeu. Ça me fait tout bizarre.

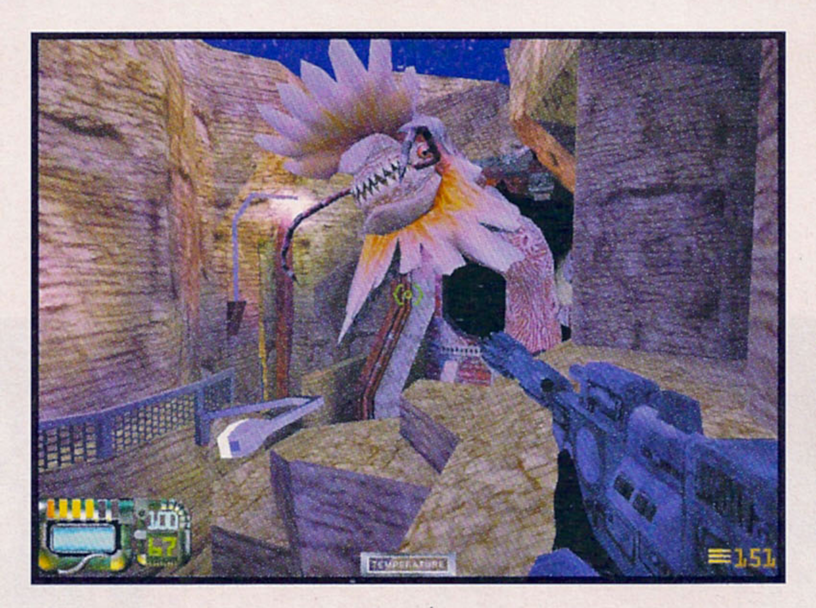
monsieur pomme de terre



TRENTENAIRE ON AIR
BILL ET GWEN 6H-9H

ARIS 103.5 – MARSEILLE 102.3 – LILLE 92 – LYON 100.3 – NANCY 96.1 – STRASBOURG 89.5
ENNES 102 – LE MANS 103.5 – ANGERS 94.8 – SAINT-ETIENNE 97.8 – TOULON 95.8 – MONTPELLIER 95.8
ETROUVEZ TOUTES LES FREQUENCES SUR LE 08 36 68 54 32 (2,23 F/MN) ET SUR INTERNET WWW.EUROPE2.FR





Bon, je vous promets qu'après ce chapeau un brin contestataire (mais pas trop), je ne râlerai plus contre le fait que Gunman soit désormais un jeu commercial. C'est sûr, s'ils nous avaient sorti ça gratuitement, ça aurait été l'affaire du siècle ; mais bon, il ne faut pas en vouloir aux jeunes développeurs de Rewolf car, comme je vais tenter de vous le démontrer dans ce test, ils ont vraiment fait un travail admirable. Oui, oui, je suis comme ça, j'utilise le mot « admirable ». Et pas le mot « amiral », parce que sinon, la phrase n'aurait aucun sens. À la limite, on pourrait dire « un travail d'amiral », mais vous pourriez alors penser qu'Olivier de Kersauzon a participé au développement de ce jeu, ce qui est complètement faux, parce qu'au même moment, il naviguait au large des îles Kerguelen sur Charentes-Poitou, un fameux trois-mâts fin

Gunman Chronicles

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Eh oui, deux siècles de capitalisme, ça laisse des traces. À l'origine, Gunman devait être une campagne solo gratuite pour Half-Life, développée par une bande de passionnés. Mais l'appât du gain et les comptables en costume-cravate de chez Sierra sont passés par là, et finalement Gunman sort en jeu complet à 370 balles TTC l'unité.

Sus aux Xenomes !

Le scénario se démarque complètement de celui de Half-Life. Exit les Gordon Freeman, les Marines de la CIA et les entrailles de Black Mesa. Dans Gunman Chronicles, on incarne un... euh, Gunman justement, un soldat d'élite qui aime bien manier de gros fusils. Je ne voudrais pas vous gâcher le plaisir en révélant les retournements de situation du scénario, je vais donc me contenter de vous dire que vous serez envoyé, avec quelques-uns un de vos collègues, sur une planète pour contenir une invasion de Xenomes, des aliens insectoïdes peu prompts à la gaudriole. Le jeu s'étendra ensuite à trois autres planètes, chacune proposant des décors d'inspirations diverses (science-fiction, Far-West...). Alors j'arrête tout de suite les langues de putes qui vont s'esclaffer « Ouarf ouarf, avec un scénario pareil, c'est parti pour du Daikatana ». Non non. Les petits gars derrière Gunman sont tous des gros fans de Half-Life. Et ça se sent dans leur jeu.



Half-Life Style

Comme son ancêtre, dont il emprunte le moteur graphique, Gunman est un jeu très fortement scénarisé, avec des tonnes d'événements scriptés à chaque coin de couloir. C'est simple, je n'ai pas le souvenir d'avoir passé plus de vingt secondes dans le jeu, sans assister à quelque chose de nouveau. Vous vous souvenez sûrement de toutes ces petites scènes qui faisait le charme de Half-Life ? Les gardes qui se faisaient bouffer par les aliens, les scientifiques qui



Certains modèles de monstres sont hallucinants. Et le dinosaure géant qu'on rencontre dès le premier niveau n'est pas le plus impressionnant.

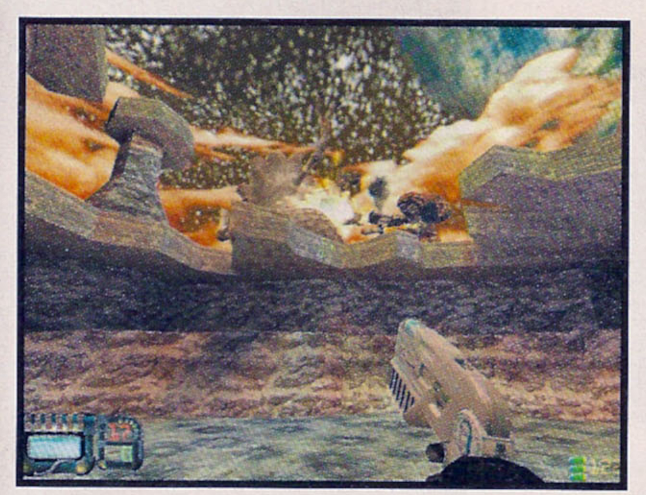






MULTIJOUEUR			
LAN	32	SAMU	15
INTERNET TCP/IP	32	TRAVAUX D'HERCULE	12

JOUABLE SUR PENTIUM II 300, 64 MO RAM ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR REWOLF INC. ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX VF



Les petits gars derrière Gunman sont tous des gros fans de Half-Life. Et ça se sent dans leur jeu.



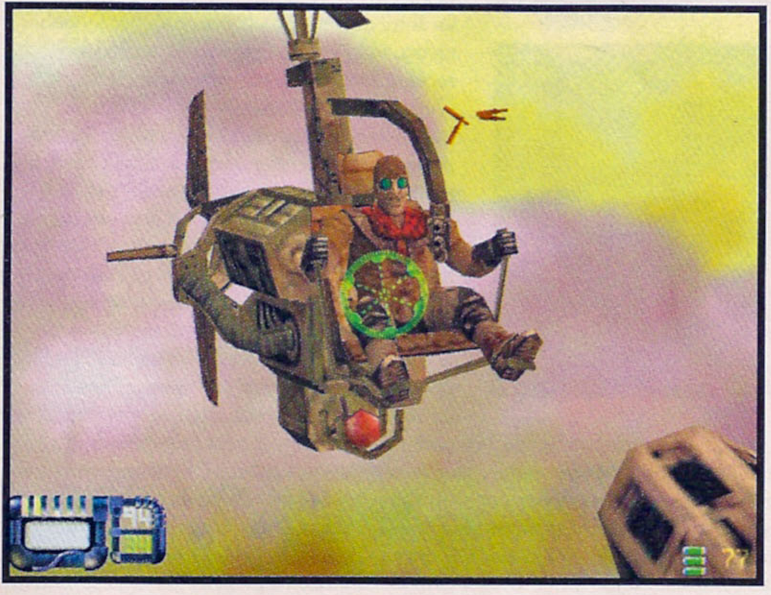
En rang d'oignons, vos potes les militaires de l'espace n'attendent plus que vous pour partir casser de l'alien.

En multijoueur

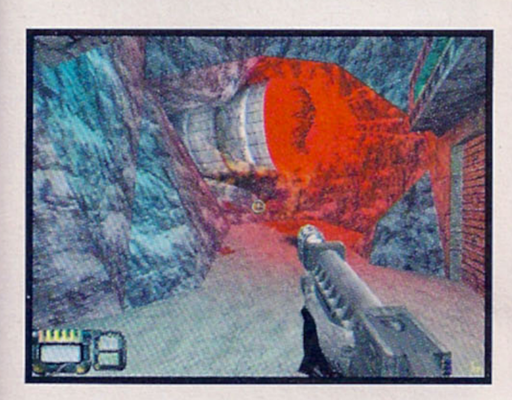
Bureau de Rewolf, deux heures avant la date limite pour terminer leur jeu : « Dites les gars, qui est-ce qui était chargé de faire la partie multijoueur ? Ohé, y a quelqu'un ? ». Bon, le réseau dans Gunman, c'est le minimum syndical. Il n'y a qu'un seul mode de jeu (le deathmatch classique) et cinq malheureuses cartes. Ces dernières n'ont d'ailleurs pas été



développées spécialement pour le multijoueur, ce sont en fait des morceaux de certains niveaux de la campagne solo légèrement réaménagés... Malgré ça, on s'amuse, car les armes s'adaptent bien aux parties réseau, notamment le fantastique fusil de snipe qui permet de décapiter ses camarades de jeu à cent mètres. Du coup, on regrette vraiment que les développeurs n'aient pas choisi de nous pondre un mode multijoueur plus riche, avec par exemple du CTF et des cartes mieux étudiées.



Un des plus beaux ennemis du jeu. Dommage qu'il n'apparaisse pas plus souvent, on aurait bien aimé se faire attaquer par des escadrilles d'engins semblables à celui-là.



mouraient en s'écrasant dans un ascenseur, l'homme à la malette qui passait derrière une vitre blindée en vous narguant... Bah dans Gunman, c'est comme ça mais puissance dix. Quand on arrive dans une pièce, on est certain qu'il va se passer quelque chose de nouveau : un insecte géant qui passe sa gueule par un trou dans le toit, une séquence de dialogue avec un NPC qui fait avancer l'histoire, une bande d'ennemis qui vous attendent derrière une mitrailleuse lourde ou, plus classique, une énorme explosion qui fait péter tous les murs de la pièce dans un déluge de couleurs criardes. Cette grande variété d'événements scriptés est vraiment un des gros points forts du jeu. On a l'impression d'être en permanence au milieu d'une catastrophe : ça s'écroule, ça flambe, ça défouraille dans tous les coins ; bref, si les balades romantiques au bord de la Marne vous ennuient, ce jeu va vous réjouir. C'est simple, on ne se lasse jamais, on se dit « Bon, j'arrête à la prochaine sauvegarde parce qu'il est 4 h du mat' », et puis non, on veut toujours aller un peu plus loin, histoire de voir ce que les créateurs du niveau nous ont réservé. Gunman n'est pas un de ces shoots mortellement plats, où on avance dans les niveaux en baillant. Du point de vue du gameplay et de l'immersion dans le scénario, c'est un digne héritier du style Half-Life.

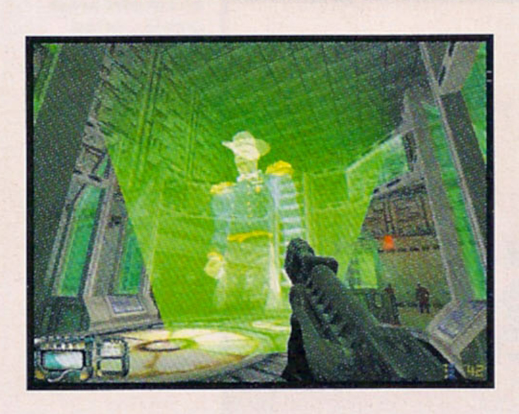
TIPS TECHNIQUE — **N'hésitez pas à activer le Full Screen Anti-Aliasing si le driver de votre carte graphique le permet. Le jeu reste parfaitement fluide sur un bon PC.**

Tuning de flingues

Second gros point fort du jeu : les armes. Là, c'est du travail d'orfèvre. Malgré tous les jeux de shoot que je me suis envoyé depuis une douzaine d'année, je n'ai pas le souvenir d'avoir vu des armes aussi bien réalisées. Allez, si, dans Quake 3, mais ça ne compte pas, c'est uniquement du multijoueur. L'arsenal du Gunman comporte une foule de joyeusetés : un blaster de base, un fusil à pompe futuriste, une mitrailleuse à double canon tout aussi


Les décors de la première planète visitée sont d'inspiration aztèque.

Il arrive très souvent que les différents ennemis se frittent entre eux. Au fur et à mesure de l'histoire, certains pourront même devenir vos alliés et se rangeront à vos côtés lors des combats.



futuriste (le Mechagun), des grenades, un lance-roquettes (le M.U.L.E., comme dans un vieux jeu de Electronic Arts), un truc qui lance des rayons, un autre truc qui envoie des produits chimiques, un magnifique fusil de sniper et, en dernier recours, le bon vieux couteau de combat.
C'est déjà pas mal, mais là où ça devient franchement excellent, c'est que toutes ces armes peuvent se customiser. Exemple simple : le fusil à pompe. En une fraction de seconde (tout se fait avec la molette de la souris), on peut changer le nombre de balles qu'on envoie à chaque décharge (de une à quatre) et leur dispersion. Pour des armes comme le M.U.L.E. ou le lanceur de produits chimiques, les réglages sont encore plus riches, et je vous invite à lire l'encadré « Flingues Plus Plus » pour avoir un aperçu de leurs possibilités.
Le concept est excellent, et ça ne m'étonnerait pas de voir quelques rapaces pomper cette très bonne idée pour l'intégrer dans de prochains shoots 3D. Parfois, ces jolies armes ne sont pas assez puissantes pour vaincre certains ennemis. Et dans ces moments graves, il y a… - faites un roulement de tambour avec votre bouche - le tank ! (bruit de cymbales). On peut piloter un de ces monstres d'acier dès qu'on en trouve un. Les chenilles se dirigent avec les touches des déplacements latéraux, et la tourelle avec la souris. C'est tout de suite jouissif. Le tank dispose de sympathiques obus qui vaporisent toute forme vivante dans un rayon de vingt mètres, et d'un lanceur de missiles guidés pour les cibles aériennes. C'est surtout vers la fin de l'aventure, sur la planète aux décors de western, qu'on profite au maximum des joies du blindé.

De la bonne utilisation d'un moteur qui date

On a parlé du gameplay, des armes, maintenant, on va parler technique. C'est toujours mon préféré, le paragraphe technique. Gunman utilise une version améliorée du moteur graphique de Half-Life, qui lui-même utilisait une version très améliorée du moteur graphique de Quake (oui oui, le premier Quake, même pas Quake 2). En clair, les bases techniques de Gunman datent d'il y a cinq ans. Heureusement pour nous, ça ne se sent pas du tout, parce que les level designers et les créateurs des textures ont fait un excellent boulot. La majorité du temps, les décors sont magnifiques et d'une grande


Quelques monstres font office de boss de fin de niveau. Certains sont éliminés classiquement en les lardant de balles, de missiles et de grenades, d'autres requièrent l'utilisation d'armes spéciales.

Flingues Plus Plus

Sur la dizaine d'armes disponibles, certaines peuvent être paramétrées pour s'utiliser dans toutes les situations :

LASER PISTOL
Trois positions pour cette arme de base : en rafale, au coup par coup (plus puissant) et par salves de trois. Le quatrième mode donne accès au fusil de snipe.



SHOTGUN
On peut sélectionner le nombre de balles tirées à chaque coup (de une à quatre) et trois types de dispersion plus ou moins efficace selon la portée de l'ennemi. Notez qu'en tirant quatre balles d'un coup, le recul de l'arme permet d'effectuer des shotgun jump bien pratiques en multijoueur.



M.U.L.E.
C'est de loin l'arme la plus complexe. Elle dispose de deux modes de lancement, trois types de trajectoires pour le missile et quatre déclenchements différents de la détonation (à l'impact, à proximité…). On choisit aussi le type d'explosion, classique ou par dispersion de petites munitions moins puissantes. En pratique, cette arme peut donc servir de lance-grenades, de lance-roquettes, de lance-missiles contre les cibles aériennes, etc.

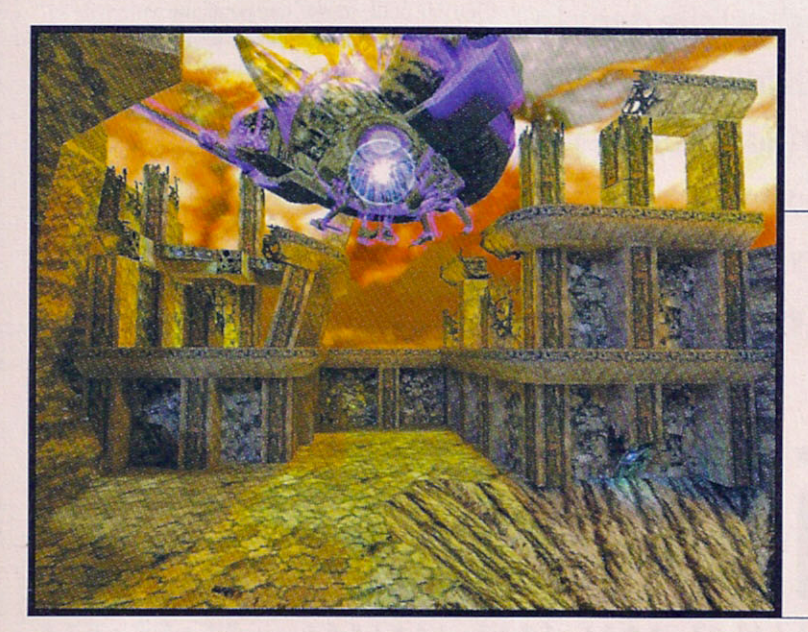


CHEMICAL GUN
Une arme assez originale, sur laquelle on peut configurer les propriétés du produit chimique qu'on balance et la pression du jet.



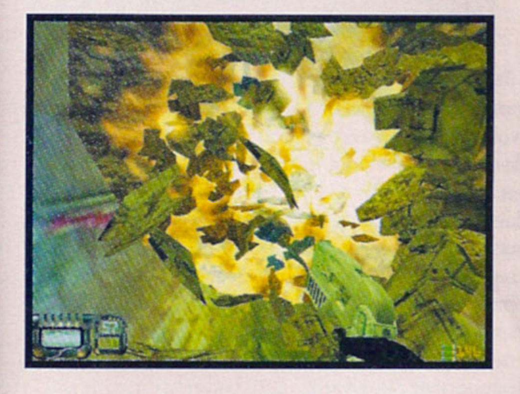
Gunman n'est pas un de ces shoots mortellement plats où l'on avance dans les niveaux en baillant.

variété. Ça pullule de détails, d'effets de lumières parfaitement maîtrisés, et l'architecture des niveaux est toujours très originale. Alors, c'est vrai, parfois on se retrouve dans des décors qui n'affichent pas énormément de textures différentes ; mais franchement, ça ne dérange pas. D'une part, elles sont tellement bien faites que l'effet de répétition n'est pas trop visible, et d'autre part, avec tout ce qui se passe dans le jeu, on s'amuse rarement à compter le nombre de textures présentes à l'écran tout en slalomant entre les murs qui s'effondrent, les bombardements aériens et les streums de quinze mètres de haut. Ah, les streums justement, parlons-en. Il y en a trois saveurs : classique (tous les ennemis de type humain comme les bandits, les pilotes d'hélicos ou les scientifiques agressifs), insectoïde (les nombreuses espèces de Xenomes) et robotique (différents droïdes qui lancent des arcs électriques, des missiles à tête chercheuse...). Là encore, c'est de l'excellent boulot. Les ennemis sont originaux, bien animés et relativement intelligents : ils savent par exemple esquiver ou se mettre à couvert. Rien à redire, même si leur I.A. n'est pas aussi impressionnante que celle des Marines d'Half-Life.





Entre chaque niveau, on a droit à de très belles séquences cinématiques.



Juste très bon

Alors je viens de passer trois pages à vous encenser Gunman Chronicles, et pourtant point de Mégastar ou de note supérieure à 90 % à l'horizon. Voici venu le temps des reproches. Premièrement, le jeu est court. En mode Hard, il m'a fallu environ vingt-cinq heures pour le terminer, en y allant pépère. Ça ne fait jamais que quatre jours de jeu intensif. Pourtant, la progression ne se fait pas tête baissée. On se retrouve souvent bloqué par des obstacles qui nécessitent quelques minutes de recherche pour être franchis. Mais voilà, les niveaux sont tellement riches, que les petits gars de Rewolf n'ont pas pu nous en pondre une infinité. Ils auraient pu ajouter de longs passages remplis de vide pour augmenter artificiellement la durée de vie du jeu ; ils ne l'ont pas fait, et ce n'est peut-être pas plus mal. Second reproche : Gunman arrive un peu tard et souffre de la comparaison par rapport à la concurrence. Par exemple, il n'est pas aussi beau que Elite Force, et il ne dispose pas non plus d'un moteur de script aussi puissant, celui qui permet par exemple les batailles rangées entre plusieurs dizaines de personnages dans le shoot de Raven Software. Gunman n'a pas non plus l'extraordinaire ambiance de No One Lives Forever, et il n'est pas aussi original. Ceci dit, la première production de Rewolf est un titre vraiment accrocheur. Ce n'est pas un jeu exceptionnel, juste un très bon shoot 3D, jamais ennuyeux, avec tout ce qu'il faut d'action, de rebondissements et de scènes à grand spectacle pour ravir n'importe quel amateur. Fans d'Half-Life, vous pouvez y aller les yeux fermés.

Ackboo



Pour ceux que ça énerve de ne pas avoir accès à la console, lancez le jeu avec les paramètres « -dev -console -game rewolf ».



Au premier obus, les bâtiments explosent façon Hollywood avec une tonne d'effets pyrotechniques.

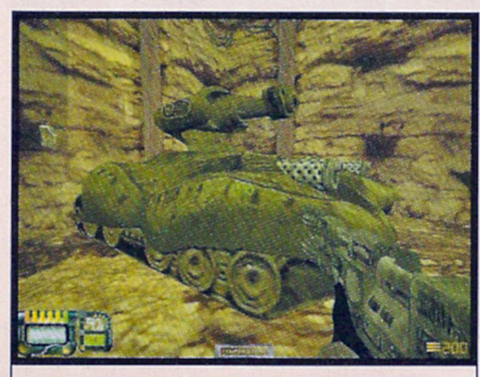


En Deux Mots

Bien qu'il ne soit ni le plus beau, ni le plus novateur de sa catégorie, Gunman Chronicles est un très bon jeu de shoot qui fait honneur au moteur de Half-Life. La réalisation est impeccable, certains passages sont spectaculaires et on ne s'ennuie pas une seconde. On regrettera toutefois que l'aventure soit un peu courte.

- + On retrouve souvent les sensations de Half-Life.
- + Un arsenal bien étudié, avec des armes customisables et un gros tank à piloter.
- + Une foule d'événements scriptés qui évitent la monotonie.
- + L'architecture des niveaux et les textures sont réussies.
- + Les ennemis sont très bien faits, avec quelques monstres ou robots géants bien impressionnants.
- − La durée de vie n'est pas fantastique.
- − Pas aussi beau ou original que certains de ses concurrents.

85	85	86
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Woohoo, un tank ! Une fois à l'intérieur, on est invincible, ce qui permet de se relaxer un peu.



Quand les poulets décident de prendre le large, la pagaille s'installe dans la basse-cour. Il fallait attendre l'apparition d'un tel jeu pour se rendre compte que les cocottes ont, elles aussi, une existence parfois tumultueuse.

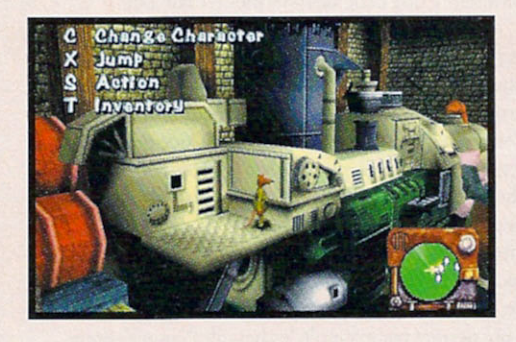
Un homme avec un chien, un fusil à l'épaule et une lampe torche dans la main. Une clôture et des miradors, quelques cahutes en bois. Soudain, une ombre dans la nuit. Elle se glisse de baraquement en baraquement. L'homme se retourne, vite, elle se plaque contre un mur et soudain, on voit quelque chose. Une jambe apparaît à la lumière, puis le restant du corps. C'est une poule rousse, une pondeuse, enfermée ici. Pourquoi ? Comment ? Nul ne le sait et on s'en fiche. Pour Ginger, la seule chose importante est qu'il faut s'échapper de ce camp, à tout prix. Et vous allez devoir l'aider car vous êtes son unique chance. Chicken Run se présente comme un mix entre Metal Gear Solid et Colditz, mais avec des, euh, poules. L'héroïne n'est qu'un gallinacé tentant désespérément de fuir de son poulailler. Mais il ne suffit pas de découper un grillage avec une paire de ciseaux bricolée pour y parvenir : le propriétaire, aidé par ses chiens et sa femme, veille. Vous devez non seulement tromper leur surveillance mais aussi fabriquer de quoi vous envoler définitivement loin de cette prison.

Aardman Studios

L'aventure débute en 1972, quand David Sproxton et Peter Lord réalisent un premier film d'animation acheté par la BBC. Le succès est immédiat et la chaîne décide de produire 26 épisodes avec leur héros de pâte à modeler, le bien nommé Morph. Suivent « Down and Out » et « Confessions of a foyer girl », qui ont la particularité de s'adresser à un public adulte. Après avoir réalisé de nombreux spots de publicité ou des courts métrages, les studios Aardman sont maintenant mondialement connus. Sept nominations aux Oscars ont récompensé la qualité de leur production, notamment pour « Wallace et Gromit ». D'ailleurs, les lecteurs qui n'ont jamais vu ce court métrage (existe en vidéo) seront immédiatement désabonnés. Et nous préviendrons personnellement les libraires de ceux qui ne sont pas abonnés de ne plus leur vendre le magazine. Et on tuera leurs chiens. Et s'ils n'ont pas de chiens, on leur en offrira un et on le tuera après. Avec Chicken Run sorti au cinéma en décembre, les gars de Aardman Studios nous prouvent une fois de plus qu'ils possèdent un talent rare pour le film d'animation rigolo.

Chicken Run

AVENTURE/ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Une poule à la James Bond

Ginger n'est pas seule dans l'histoire. Avec ses autres amies poules, elle caquette sans interruption pour découvrir le plan d'évasion parfait. Il vous suffit de suivre leurs élucubrations pour savoir ce que vous avez à faire. Une carte dont vous récupérez les morceaux petit à petit et la description de chaque plan vous donnent une idée précise des endroits où vous devez vous rendre, ainsi que des objets à récupérer. Pas de liberté d'action : le scénario inspiré du film du même nom est linéaire et vous conduit, entre deux extraits du long métrage, à la libération finale. Mais le jeu ne se résume pas à découvrir des objets et à les ramener. Avant de décrocher le costume de la tortionnaire qui vous permettra de vous déguiser, vous devez éviter les rondes incessantes du propriétaire et de ses chiens. Pour vous aider, vous retrouvez les mêmes accessoires que dans Metal Gear Solid : un radar qui permet de connaître l'angle de vision balayé par les surveillants et quelques choux servant à appâter les chiens. Ginger n'est pas habilitée à descendre les adversaires qu'elle aperçoit, mais elle peut les éviter ou les attirer dans de multiples directions. Le son joue un rôle important car suivant la configuration du sol, les déplacements risquent de s'entendre : une tôle qui vibre ou une flaque d'eau signaleront sa position en moins de deux. Le produit s'enrichit de quelques autres personnages phares qui se substituent pour certains travaux à votre cocotte. Deux rats aux aptitudes différentes font par exemple équipe pour vous permettre, suivant les situations, de déplacer des objets lourds ou d'actionner simultanément des boutons. Les puzzles sont simples, et une fois tous les objets d'un plan récoltés, des petits jeux d'arcade deviennent accessibles. Du coup, même si vous êtes arrivé au bout de l'aventure, vous pouvez retourner vous livrer au lancer de poules sur matelas, ou à la reproduction de musique expérimentale en scie, marteau et clé. Au final, le produit se révèle assez plaisant. Le graphisme 3D s'est amélioré à la suite de son passage de la console au PC, mais les problèmes d'angles de caméra n'ont pas été corrigés. On se retrouve parfois à tourner dans tous les sens pour essayer de découvrir le meilleur point de vue ; cela ne nuit pas pour autant au gameplay.

Kika





JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR BLITZ GAMES (G.-B.)
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Les chiens sont sur votre piste, pour les égarer il n'y a pas 36 moyens : soit courir, soit balancer un chou, histoire qu'ils aillent jouer à la baballe loin de vous.

En Deux Mots

CHICKEN RUN EST DRÔLE MAIS TROP COURT. COMPTEZ UNE JOURNÉE POUR LE FINIR. DU COUP, ON RESTE PLUTÔT SUR SA FAIM ET ON LE REGRETTE UN PEU.

- + Des poules attachantes
- + Très drôle
- − Les angles de caméra
- − Trop court

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
71	76	76

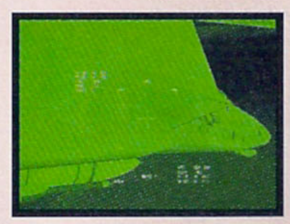



Le cockpit virtuel d'un F-18

Depuis l'heureuse disparition de la série des Jane's Us Navy Fighter and Co, les jeux d'arcade ayant pour toile de fond l'Air Force ont peu à peu disparu de nos horizons. À ma grande joie, inutile de vous le cacher. À part Afterburner et autres bornes de jeu qui ont peuplé mon adolescence et qui m'ont servi de copains (oui, j'étais très seul), j'avoue que pour faire mon bonheur, une simulation de vol militaire se doit d'être réaliste. Jetfighter 4, suite de l'inénarrable JF3, se déroule au-dessus de San Francisco. Cette ville remplie d'anarchistes et de hippies a en effet été choisie par la « Coalition » comme objectif premier. La Coalition n'est pas, comme son nom l'indique, une amicale de proctologues, mais bel et bien une alliance entre cocos. Tous ces joyeux drilles sont d'ailleurs au rendez-vous : les Ruskoffs, les Cubains, les Chinois, et les nord-Coréens ont décidé d'envahir les États-Unis et de planter leur faucille dans la chair de l'Amérique. La raison pour laquelle ils font cela nous reste inconnue. Peut-être qu'ils sont juste désagréables dans leurs têtes, peut-être s'ennuient-ils simplement, ou encore en réaction à la publication de jeux de la série des Jetfighter.



Jouable sur P III 600, 96 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Take Two Interactive
Développeur Mission Studios États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1


La vue au travers d'un pod de visée Lantirn.

Jetfighter 4 Fortress America

SIMULATION DE VOL MILITAIRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Je fais deux types de cauchemars : dans le premier, je me retrouve nu comme un ver au milieu de stars du catch (Hulk Hogan et Macho Man) qui me frappent à coups de barres à mine rouillées ; dans le second, beaucoup plus désagréable, on m'oblige à tester la suite de Jetfighter 3.

Un background prestigieux

Les aventures de Jetfighter 4 à l'intérieur des pages de Joy auraient pu s'arrêter-là net, si on n'avait pas remarqué quelques trucs vraiment top. La région de la Californie représentée s'annonce photo-réaliste, tant dans ses textures (des tofs satellites) que ses reliefs. En gros, pour résumer la précision de la chose, on se retrouve avec un terrain aussi garni qu'un Flight Unlimited 2 dans une version plus militaire. Du côté de San Francisco centre-ville, on peut apercevoir une belle brochette de buildings dans lesquels il est bien rigolo de foncer à mach 2. Les avions sont aussi orientés arcade que le reste, ce qui permet de faire des acrobaties qui en montreraient à la patrouille de France. Parmi les zingues présents dans le jeu (le F-22, le F-18 ou le F-14), les différences de performances ne sont que d'infimes détails assez négligeables.

Bob Arctor

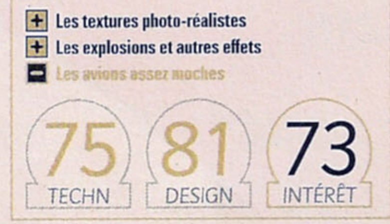

Le traditionnel départ sur le pont d'un CVN.

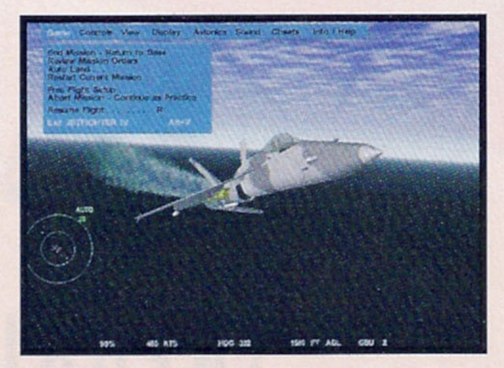
C'est plus un gros jeu d'arcade avec des avions qu'une simulation de vol.

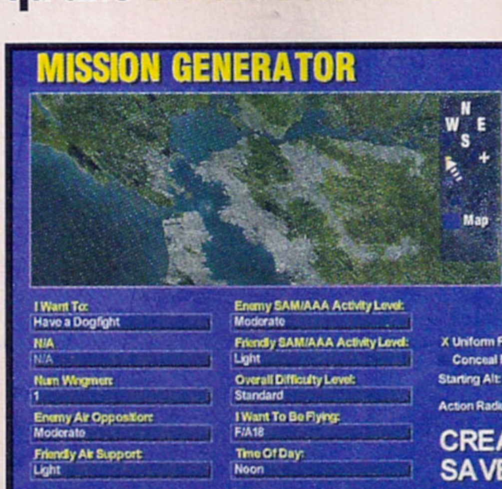
En Deux Mots

Cela aurait pu être l'histoire d'un jeu pourri comme tant d'autres. Cela aurait pu être la dernière cartouche d'un développeur pas doué, mais non : Jetfighter 4 est un jeu d'arcade très honorable, qui ne prend la simulation de vol que comme prétexte pour une grosse séance de shoot. Si on demeure bien loin du génie d'un Crimson Skies, on ne peut qu'applaudir à deux mains un moteur rapide et des paysages aussi bien foutus.

- \+ Les textures photo-réalistes
- \+ Les explosions et autres effets
- − Les avions assez moches





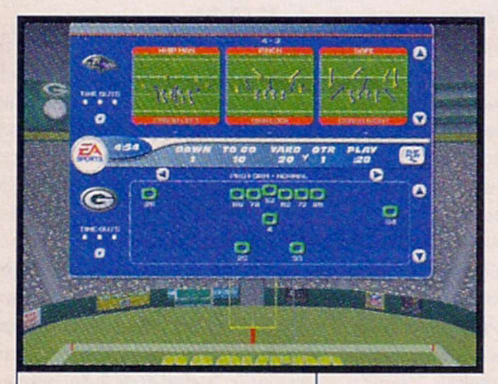


L'éditeur de missions. Simpliste, à la manière d'un produit de Novalogic.

On ne va pas se mentir, hein. Je sais bien que la majorité d'entre vous se fout complètement du football américain. Ceci dit, lorsqu'il est adapté en jeu vidéo, ce sport donne en général de bons résultats.
C'est nettement plus intéressant à jouer sur son moniteur qu'à mater à la télé. En plus, sur ordinateur, on est dispensé des commentaires éprouvants de Djooordj Eddy.

Comme des patineurs

Madden NFL 2001 est la suite d'une longue série de jeux d'foot ricain de chez EA Sports. Comme d'habitude avec les produits de cet éditeur, on a droit à un gameplay très étudié et assez orienté arcade. Cette édition 2001 apporte quelques nouveautés. On remarquera, par exemple, une nouvelle Intelligence Artificielle qui rend le jeu nettement plus dur en attaque, l'apparition des vrais coachs de la NFL avec leurs tactiques de jeu personnelles et un nouveau type de défense, le Read'n React (oh yeaah !) qui, en gros, vous permet de changer de zone de couverture juste avant le snap. La partie multijoueur s'est aussi enrichie, avec la possibilité de participer à des tournois en ligne. Au niveau de la réalisation, il y a eu du changement, mais Madden NFL 2001 est encore assez loin de la perfection technique des meilleurs titres de la marque, comme FIFA 2001. Les joueurs sont bien modélisés, jusque dans la moindre barre de protection des casques, mais leurs animations basculent sans cesse entre l'excellent et le franchement mauvais. Quand un quarterback se fait plaquer par une brute de 150 kilos ou qu'un receveur saute pour attraper une passe de 40 yards, c'est très réussi, très fluide. Mais parfois, ces mêmes joueurs font des mouvements ou prennent des postures complètement irréalistes : ils font la « planche » au sol, ils ne prennent pas d'appui quand ils changent de direction en pleine course, ils marchent en glissant sur l'herbe comme des patineurs, les modèles 3D se chevauchent... C'est vraiment dommage car, souvent, en matant une action, l'impression de réalisme est un peu gâchée par ces erreurs d'animation.





Les menus des choix tactiques sont toujours aussi clairs et pratiques.



MULTIJOUEUR			
Même écran	4	Internet (TCP/IP)	8
Local (IPX/LAN)	8	Modem/Série	8

Jouable sur Pentium II 300, 64 Mo Ram
Éditeur EA Sports Développeur EA Sports Canada
Texte et voix VO



Cours Forrest ! Vas-y ! Cours Forr... ah, trop tard !

Madden NFL 2001

FOOTBALL AMÉRICAIN POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après les FIFA, NHL et compagnie, Electronic Arts continue son défilé de jeux de sports et nous présente, dans sa collection prêt-à-plaquer 2001, son modèle Madden NFL.

La référence

Malgré ces petits problèmes au niveau technique, qu'on oublie bien vite lorsqu'on est lancé dans une course de 50 yards vers le touchdown après avoir esquivé trois défenseurs, cette nouvelle édition de Madden NFL reste sans surprise la référence en matière de jeu de football américain sur PC. Le système de passe par bouton est toujours aussi efficace, la palette des mouvements disponibles est impressionnante (feinte de passe, esquive, plongeon, passage en force, plaquage, rafut...), et l'I.A. améliorée permet des matchs encore plus intenses au niveau tactique. Les fans de la série s'y retrouveront.

Ackboo



Le dilemme du quarterback : à quel futur estropié faut-il envoyer le ballon ?

En Deux Mots

Quelques défauts dans l'animation, mais à part ça Madden NFL 2001 est sans conteste le meilleur jeu de foot américain sur PC.

- \+ Une jouabilité vraiment bien étudiée
- \+ Une tonne de mouvements disponibles
- − Quelques animations ratées

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
82	79	83



KAO LE KANGOUROU

PLATE-FORME POUR JEUNE PUBLIC - PC CD-ROM



Vous devez connaître cette sensation. Vos biscuits favoris sont les Petits Écoliers. Dans un supermarché, vous tombez sur votre péché mignon, et juste à côté, surprise, voici des Petits Collégiens. Même paquet, même gueule, et ils coûtent deux francs moins cher. Un peu en dessous… tiens, des Petits Sacripants. Quatre francs moins chers ceux-là, même paquet, même gueule. Et on craque, on achète l'ersatz. Parfois, ils ont le même goût. Souvent ils sont fades, médiocres. On en salivait à l'avance et on se retrouve avec un truc pas bon dans la bouche. Kao le Kangourou est un ersatz de Rayman. Fade, médiocre. Le gameplay n'est pas bien fignolé. Les décors un peu statiques. Le héros peu attachant. Les bonus que l'on ramasse à la pelletée (des piécettes) sont légèrement trop petits. On passe son temps à revenir en arrière parce qu'on en a raté la moitié. Rien n'indique d'ailleurs quand on se trompe de sens. On se refait alors tout le niveau à l'envers… plus qu'à refaire demi-tour, ou à abandonner, dégoûté de jouer à un truc pas bon.
Conclusion : un sous-Rayman mal dégrossi. Oh c'est pas nul. C'est juste médiocre. Étonnement, le jeu est plutôt difficile… Méfiance donc si vous désirez l'offrir à un enfant.

monsieur pomme de terre



TIMES OF CONFLICT



STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM
Vous aimez jouer aux dés et tenter votre chance ? Alors Times of Conflict devrait vous plaire car le hasard y joue un rôle important. Trois partis, avec chacun quatre généraux, s'affrontent sur un plateau découpé en territoires. Vous ne dirigez qu'un des chefs, les autres sont gérés par l'I.A. et les problèmes commencent : impossible de deviner les actions de vos collègues et donc de mettre en place une stratégie d'ensemble. Si vous avez de la chance, ils iront dans votre sens, sinon tant pis pour vous. Les territoires sont exploités de manière automatique et ne comportent une fois acquis aucune défense, quelles que soient les constructions et armées qu'ils possèdent. Quar aucun gradé ne se trouve dessus, ils se font envahir sans coup férir. L'évolution de vos possessions est du coup plut aléatoire, tout comme le résultat des combats 3D. Vous ne pouvez ni choisir le lieu d'attaque, ni positionner v troupes. Si vous tombez à côté des ressources, vous vaincrez en moins de deux ; dans le cas contraire, il ne vous res plus qu'à recharger car l'adversaire lancera sur vous ses troupes cinq minutes après le début de l'invasion sans vous lai ser le temps de vous développer. Vous ne maîtrisez aucun des paramètres qui conduisent à la victoire, la qualité de v résultats dépend uniquement du hasard et de votre bonne étoile. Beuark.

Kil

KINGDOM UNDER FIRE

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
Imaginez un Warcraft en moins riche, mâtiné de quelques éléments RPG, et vous obtenez Kingdom Under Fire. Oh, certes ce produit est plutôt bien fait : les unités humaines et orques des deux camps qui s'affrontent sont équilibrées et les héros possèdent des pouvoirs plutôt sympas. Mais question originalité, ça ne va pas bien loin. Le concept a été mille et une fois vu sous cette forme, et KuF n'apporte rien de nouveau. Les missions répétitives proposent les éternels objectifs de destruction. Ici, le seul moyen de réussir est de passer au forcing en construisant plus vite que l'autre, et en plus grand nombre, les unités qui l'achèveront. Les cartes RPG cassent un peu cette monotonie mais le graphisme ne leur permet pas vraiment de concurrencer ce qui se fait actuellement. Bref, ça ressemble à une antiquité qu'on a préféré dépoussiérer plutôt que de la jeter aux ordures.



Kil

INSANE

joystick à voir sur le CD-Rom n° 120



JEU DE BAGNOLES POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
Sur le papier, ça a l'air séduisant. Le principe de Insane est d'adapter les modes multijoueurs des shoots à la première personne (match à mort, capture du drapeau…) sur un jeu de bagnoles. Alors les programmeurs d'Invictus nous ont pondu de jolis véhicules avec un comportement physique bien arcade et un moteur réseau assez performant pour profiter du tout entre potes. « Youpi ! », qu'on se dit. Mais au bout de quelqu heures de jeu sur le LAN de la rédaction puis sur le Net, le verdict est sans appel : non, c'est n'est vraiment pas aussi rig lo qu'on l'espérait. C'est un peu comme une soirée avec Britney Spears, ça va les deux premières minutes, mais aprè ça lasse. Il n'y a aucune stratégie, aucune finesse, aucune originalité. Selon le mode de jeu sélectionné, on se retrouve so à foncer sur ses adversaires pour leur rentrer dedans (et leur causer des dommages pour ramasser des points, ou pour le voler le drapeau), soit à tourner bêtement en meute autour d'un circuit mal délimité et sans intérêt comme dans n'impor quel jeu de caisses off-road un peu raté. Et ce n'est pas le moteur 3D, affichant des décors d'une pauvreté étonnante, q nous fera pardonner le manque d'intérêt de ce titre. Insane, c'est l'exemple même de la fausse bonne idée.

Ackb

	Kao le kangourou	Times of Conflict	Kingdom Under Fire	Insane
Tourne sous	WIN 95, 98	WIN 95, 98, Direct 3D	WIN 95, 98	WIN 95, 98/ME/2000
Jouable sur	PII 300	PII 300, 64 Mo	PII 300, 64 Mo Ram	PII 300, 64 Mo, carte 3D
Éditeur	Titus	Microïds	Focus Marketing	Codemasters
Développeur	X-Ray Interactive Pologne	Eugen Systems France	Phantagram Corée	Invictus États-Unis
Texte et voix	VF	VF	VF	VF
Nbre de joueurs	1	8	8	1 à 8
Techn	60	51	45	70
Design	75	45	53	70
Intérêt	45	25	49	50

TIME LINE

AVENTURE/ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



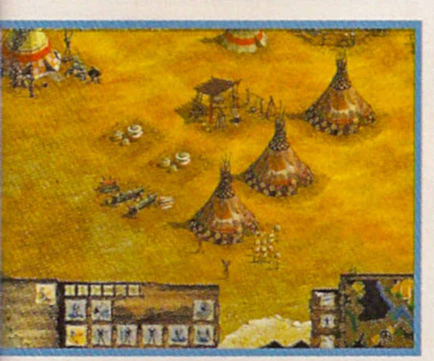
Inspiré d'un des roman de Michael Crichton (auteur de « Jurassic Park ») , Timeline essaye de vous immerger dans une époque troublée du Moyen Âge : la Guerre de Cent ans. Mais ce qu'on en voit effectivement est plutôt limité : le décor est réduit à la reconstitution de deux, trois quartiers d'une ville, d'un moulin, d'une forge et d'un château composé de quelques plans. La qualité est loin d'être au rendez-vous. Le moteur jette de la poudre aux yeux en affichant des éléments 3D au premier plan et un arrière-plan composé d'objets 2D sans profondeur placés comme des décors de théâtre. Les dialogues sont hallucinants : les personnages censés parler en vieux français déclament un charabia complètement délirant issu du cerveau dérangé d'un développeur. Et ci ce n'était que ça : les énigmes et les épreuves sont risibles et l'aventure ultra-courte puisque j'ai fini ce jeu en 1 heure. À environ 300 balles (déjà disponible en magasin…), ça fait cher l'heure de jeu.

Kika



AMERICA





STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Ça partait d'une bonne idée : le Far West est effectivement une excellente toile de fond pour un jeu. Évidemment, quelques écorchures ont été faites à l'Histoire indienne… Mais c'est tellement mignon de voir les petits Sioux cultiver leurs champs. Graphiquement, America est approximativement à la hauteur du premier Age of Empires. C'est déjà pas mal. Et le jeu ? Le jeu, il est vieux, incroyablement vieux. De la stratégie temps réel à la papa. Construire des bâtiments, des unités, tout ça pour affronter une Intelligence Artificielle qui date du premier Warcraft. Quel ennui !

monsieur pomme de terre

Time line

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TIME COMPUTER ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
15	35	01

America

TOURNE SOUS WIN 95, 98
CONFIG MINI P266
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR RELATIVE DESIGNS
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 OU EN RÉSEAU

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
40	78	60

LE PC JOYSTICK, NE

PC joystick



CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œil vigilant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équilibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMD Duron (de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël), une GeForce 2MX (incontournable) et un disque dur ultra-rapide en font une bête de 3D. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez-y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bon PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?



Configuration du PC Joystick Continental Edison

• SYSTÈME

- Boîtier Micro ATX
- Processeur AMD Duron-700 MHz
- Carte mère MSI, MS-6340, chipset VIA KT133 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nbre de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nbre de slots libres : 1 PCI
- Nbre de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB, 2 support DIMM
- Mémoire 128 Mo SDRAM PC 100, extensible à 1 Go
- Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- Lecteur Disquettes 3,5'' (1,44 Mo)
- Souris Microsoft avec molette à défilement Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

• AFFICHAGE

- Écran 17'' - 0,28
- Carte vidéo 3D AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortie TV

• MULTIMÉDIA

- Lecteur DVD-ROM 12 vitesses
- Carte son On board Crétive CT5880, Effet audio 3D, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

• COMMUNICATION

- Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

• LOGICIELS

- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres : Power DVD, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- Pack Jeux Joystick
- RÉFÉRENCE : Modèle AKTEON V 7024



JOUEZ PAS SANS LUI !



La trousse de secours

La trousse de secours Continental Edison comprend quatre logiciels en version complète. TurboZip permet de manipuler facilement les fichiers compressés. AVP est un des meilleurs anti-virus du marché (livré avec un an d'abonnement pour les updates) et Second Chance s'occupe de sauvegarder les données importantes du système pour vous permettre de revenir en arrière en cas de mauvaise manipulation (désinstallation d'une application critique, etc.). Enfin, RedHand est un utilitaire permettant de sécuriser l'accès à votre PC.

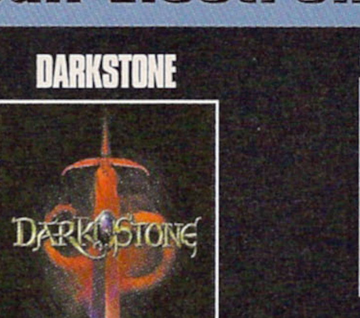
5 grands jeux Electronic Arts



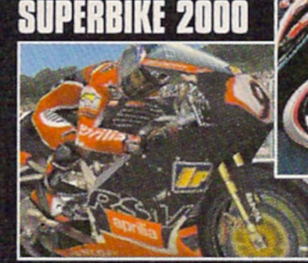
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

© 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Porsche est une marque déposée de Dr.Ing. h.c.F Porsche AG.

DARKSTONE



SUPERBIKE 2000





« Superbike 2000 » (le « jeu ») est édité sous licence officielle de SBK Superbike International Ltd.

© 1999 Electronic Arts Inc. Produit sous licence offielle de la FIFA. © 1997 FIFA TM

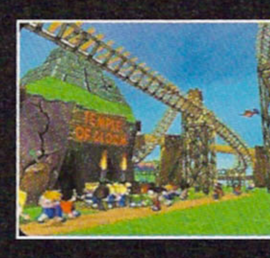


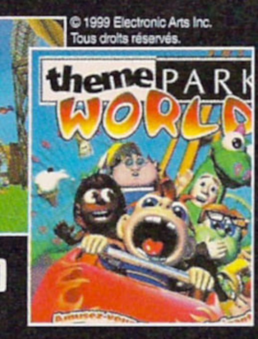
FIFA 2000



© 1999 Delphine Software International. Tous droits réservés.

© 1999 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.







THEME PARK WORLD

9990 F TTC*

En vente en exclusivité dans les magasins**



*Prix emporté valable jusqu'au 31.12.2000 dans les magasins Carrefour hors D.O.M. T.O.M.
**Liste des magasins Carrefour non concernés par cette offre : Carrefour Brie-Comte-Robert • Carrefour Cahors • Carrefour Chalon Nord • Carrefour Monaco • Carrefour Saint Denis • Carrefour Villepinte • Carrefour Villetaneuse • Carrefour Villeurbanne •

3dfx dans la tourmente

Décidément, 3dfx a dû s'attirer les foudres d'un sorcier vaudou... Humm, bon ok, elle est nulle ma vanne. Je disais donc que les choses ne s'améliorent pas franchement pour la marque américaine. Primo, la Voodoo5 6000 ne sortira jamais. Ça sentait le sapin depuis un moment, mais maintenant c'est officiel. Pour sauver les meubles, la technologie qui se cache derrière ce produit mort-né est licenciée exclusivement à Quantum3D. Pas assez puissante, trop chère, trop tard et trop grosse sont les quelques reproches dont aurait été sûrement victime la bête, de toute façon... Du coup, Quantum3D exploitera la technologie du « 4-way SLI » dans ses stations graphiques destinées à fabriquer des simulateurs. Le problème, c'est que 3dfx n'a finalement jamais réussi à rendre sa carte parfaitement stable. Espérerons que les choses iront mieux avec la prochaine génération !

Secundo, la firme se débarrasse de son usine de fabrication mexicaine. D'un coût fixe trop élevé, ce vestige du rachat de STB commençait à peser trop lourd dans les finances déjà bien malades de la marque. 3dfx sous-traitera donc la fabrication de ses cartes, comme c'est souvent le cas pour ses concurrents.
Tertio, un léger problème vient achever de pourrir ce tableau pas très réjouissant : les cartes Voodoo3 et 5 sont incompatibles avec le bus AGP des Pentium 4. Si ça n'est pas dramatique pour les V3, ça fait désordre pour les Voodoo 5, le fleuron actuel de la marque. Cela est dû à un problème de détrompeur (vous savez, les encoches sur les contacts des cartes), lié au voltage (3,3 volts pour les V3/5 au lieu de 1,5). Du coup, ces cartes vidéo sont physiquement incompatibles avec le bus AGP des cartes mère pour P4. C'est comme mettre sa RAM à l'envers : ça rentre pas. Petite consolation, les Voodoo 4 sont compatibles. Super. Le mec qui met une Voodoo 4 sur son Pentium 4, y a pas de doute, il a vraiment tout compris au PC...

Edito

Ce mois-ci, je vous offre une tranche de Pentium 4. Pour ceux qui seraient surpris du peu de benchs présents dans le test, je précise qu'il y a peu d'intérêt à multiplier les chiffres quand ceux-ci ne veulent rien dire. Avec juste une recompilation spéciale pour P4, certains voient leurs scores multipliés par 2 ou 3 ! Dans ces conditions, mieux vaut vous donner les AUTRES raisons de ne pas acheter ce processeur tout de suite... À part ça, vous aurez droit à de nombreux tests ce mois-ci (nouvelle gamme SoundBlaster, GeForce2 Pro et MX TwinView, etc.). De quoi lire tranquillement au chaud.

Par Doc Caféine



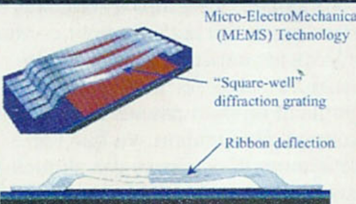
Transmeta DÉCOUVRE LA VRAIE VIE



C'est bien beau de gagner plein d'argent lors de son introduction en bourse, mais après il faut assurer. Or, avec 13 000 portables rappelés par Sony à cause d'un bug dans ses processeurs, Transmeta commence mal sa vie de société cotée en bourse. Déjà, ça risque de ne pas faire plaisir au papa des PlayStation ; ensuite, ça n'inspire pas confiance pour les clients potentiels de ce chip. IBM et Compaq ont déjà refusé d'utiliser ce processeur. Quant à Nec, il est logé à la même enseigne que Sony et se voit obligé de rappeler ses portables à base de chip Crusoe. Le bug empêche Windows de s'installer correctement dans certaines conditions, ce qui pose un « léger » problème... Chez Sony, seul le PCG-GT1 est concerné et ce modèle n'est vendu qu'au Japon, ce qui limite la casse.

Sony cherche son nouveau Trinitron

Pas facile de rester le maître de l'image quand sa technologie phare peut être copiée par tous ses concurrents. Depuis l'entrée dans le domaine public des brevets sur le tube Trinitron, les copies pullulent. Qu'elles s'appellent ChromaClear, Diamondtron ou Sonictron, toutes ces technologies permettent aux concurrents de Sonytron, euh Sony, de lui grignoter des parts de marché. Ce que peu de gens savent, c'est que la technologie Trinitron a été inventée en fait au début des années 60 et se nommait le Lawrence Tube, d'après le nom de son inventeur américain. Sony mit la main dessus grâce aux refus des sociétés américaines qui ne se montrèrent pas intéressées par cette nouveauté. Grosse erreur. Dès 1968, le Trinitron attaqua sa domination du monde des tubes CRT haut de gamme, qui dure encore aujourd'hui. Ce petit rappel historique permet de mieux comprendre l'importance d'un fait passé inaperçu aux yeux de beaucoup de monde : Sony a signé en juillet dernier un contrat d'exclusivité avec une petite boîte ricaine du nom de Silicon Light Machines (SLM).
Quel intérêt ? Peut-être celui de refaire encore une fois le coup du Trinitron et mettre une claque technologique à la concurrence. Silicon Light (www.siliconlight.com) a en effet mis au point une technologie d'affichage révolutionnaire nommée Grating Light Valve (GLV). Et Sony s'engage à aider au développement du GLV pour mettre sur le marché des appareils exploitant ce procédé. A propos de ce système, d'abord réservé aux salles de cinéma et aux home cinéma, les analystes pensent que Sony devrait pouvoir proposer à terme des écrans de taille « normale » à base de GLV. Il paraît même que ces analystes regardent leur TV en pleurant depuis qu'ils ont pu voir le prototype de SLM en action.
Les capacités du GLV laissent rêveur. Inventé par le professeur David Bloom et ses étudiants à l'université de Standford, ce système repose sur cinq bandes microscopiques fixées sur des chips tout aussi minuscules. Ce sont ces cellules de base qui vont générer l'image pixel par pixel en reflétant la lumière. En bougeant de manière sélective grâce à des forces électrostatiques, ces cinq bandes renvoient plus ou moins de lumière et déterminent la couleur du point à afficher. Contrairement aux autres systèmes, il est possible de reproduire des niveaux de gris parfaits







puisque la dose de lumière renvoyée est ajustable. Cette technologie fait appel aux dernières découvertes en matière de micro-électromécanique (Micro-Electromechanical Systems - MEMS). Avantages par rapport à tous les autres produits existants : une définition d'image incroyablement supérieure, un contraste parfait, et la possibilité d'utiliser ce type de technique même en pleine lumière, contrairement aux systèmes de projection classiques.
Pour garder un coup de fabrication raisonnable, cette technologie permet une astuce impressionnante : pour « fabriquer » une image complète, il ne faut en fait qu'une bande de chips GLV. Imaginez une HDTV de 1920x1080 pixels. Il ne faut en fait qu'une bande de 1 080 pixels de haut pour former l'image complète ! Cette matrice verticale est scannée optiquement et les microbandes changent de position tellement rapidement qu'il est possible de reformer une image complète sans que l'on s'aperçoive de rien.
Pour couvrir une surface équivalente, il faudrait deux millions de pixels aux technologies concurrentes. Cette facette de la technologie GLV est nommée « Scanned Linear GLV Architecture ». Cerise sur la gâteau, les matériaux et la conception même du GLV laissent penser que les produits basés sur cette technologie seront d'une fiabilité exemplaire. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment trois à cinq ans pour avoir des nouvelles des premiers produits mis au point pour caresser nos rétines avec amour. Vivement demain.

IBM dessine-moi UNE RAM s'teuplé

Chez IBM, on ne lâche jamais une recherche qui peut être payante. Jamais ! Depuis 1974, les ingénieurs de Big Blue travaillent sur un nouveau concept de stockage des informations qui devrait donner naissance à son premier produit commercial en 2004. Trente ans de recherches, ça calme. Ce produit, c'est la MRAM (Magnetic Random Access Memory). Ce nouveau type de mémoire ne stockera pas les informations sous forme de charges électriques mais sous forme magnétique. Sur un substrat spécial coincé entre deux couches de métal. L'avantage est double : un temps d'accès qui explose tout ce qui se fait actuellement et une capacité de stockage encore plus importante. En cadeau surprise, cette technologie consomme moins d'énergie et ne perd pas ses informations quand on coupe l'alimentation. Vu que l'on travaille pratiquement au niveau des atomes avec de nombreuses couches de métal, il reste du boulot pour maîtriser la bête correctement. Mais tous les analystes du milieu ont une confiance absolue dans les capacités d'IBM à réussir ce tour de force. Il faut dire que le géant de l'informatique n'a rien raté depuis presque cinq ans dans le domaine des semi-conducteurs. Et les applications envisageables font saliver : mémoires pour appareils photo numériques, baladeurs MP3, téléphones cellulaires, PDA, etc. Évidemment, le PC sera aussi gâté : la MRAM permet d'envisager un stockage de l'OS en mémoire, avec donc un reboot quasi instantané ! On peut même aller plus loin et imaginer des disques durs ultra-rapides puisque entièrement constitués de MRAM. Comme les premières puces sont prévues pour faire 256 Mo, ce type de produit est réellement envisageable. L'avenir technologique s'annonce toujours aussi passionnant. J'ai bien fait de ne pas me spécialiser dans les techniques de macramé, moi.



Rambus INSISTE lourdement

La machine à procès Rambus Inc. continue à tourner à plein régime. Comme vous le savez sans doute, ces braves gens attaquent à tour de bras tous les constructeurs qui utilisent de la RAM dont ils prétendent avoir les brevets. Le prochain procès pourrait bien toucher Nvidia, qui s'est vu obligé de prévenir ses actionnaires dans son dernier bilan: «We have been advised by Rambus Inc. that it believes our products infringe certain patents owned by Rambus and requesting that we agree to certain licensing terms, including royalty payments. We believe the Rambus patents are invalid, not infringed and unenforceable. Although we currently are having discussions with Rambus regarding potential business alternatives to Rambus' proposed licensing terms, we cannot guarantee that we will be able to reach a satisfactory agreement with Rambus. If we are unable to do so, Rambus may sue us for patent infringement at any time". En résumé, Rambus reproche une fois de plus à un grand nom du milieu d'utiliser un de leurs brevets sans leur verser quelques billets verts. Nvidia pense qu'ils se foutent le doigt dans l'œil jusqu'au coude, qu'ils n'ont pas enfreint ces brevets (qu'ils estiment par ailleurs « invalides » et « inapplicables ») et que même pas en rêve ils verseront un centième de pétrogolmon à ces vilains. Du coup, ça risque de se régler au tribunal, même si certains (comme moi) auraient préféré une bonne baston à la récré.
Ça ne retardera pas pour autant les plans de conquête du monde de Nvidia. Ils ont bien l'intention de s'attaquer à tous les segments de marché, du Mac aux assistants personnels (PDA) en passant bien sûr par la Xbox. S'ils réussissent, même Intel fera office de gentil garçon à côté d'eux.
Et la concurrence, elle fait quoi là ? Elle hiberne ?

La plaie du futur : *le CD mou*

« Chérie, c'est toi qui a roulé mon CD de Joy comme ça ? » Voilà une question que vous pourrez peut-être bientôt poser... Car depuis quatre ans, Matthew Leek bosse sans relâche pour créer un CD ultra-fin. Cinq fois plus fin qu'un DVD ou CD classique. Sa compagnie ThinDisc risque ainsi de faire des heureux : les publicitaires. Assez souple pour s'enrouler autour d'une cannette de soda, ce nouveau type de CD/DVD pourra envahir les boîtes aux lettres et magazines encore plus facilement que ses cousins normaux (ouais, pis, on peut faire des tacos avec, ndrc). En fait, je trouvais ça drôle mais c'est dramatique. Bientôt, le monde sera recouvert de CD de fournisseurs d'accès gratuits à Internet. Au secours ! Fuyez ! Heureusement, il faut du matériel spécial pour faire ces CD. Avec un peu de chance, les usines refuseront de s'équiper. Argh, pitié, n'achetez pas ces instruments du démon !

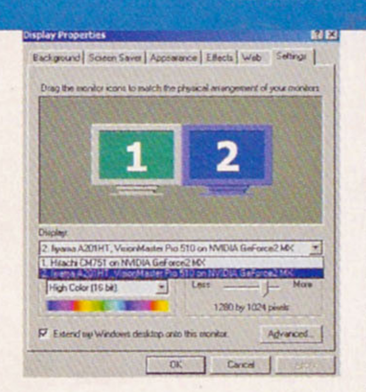
GeForce2 MX TwinView

Enfin ! Depuis l'apparition des GeForce2 MX, on attendait une version qui sache gérer deux moniteurs. Nvidia a finalement pu me fournir une carte équipée de deux sorties VGA et d'une sortie S-Vidéo en prime.

Doc Caféine

Cadencé à 175 MHz et équipé de RAM SDR à 166 MHz, le GeForce2 MX est le rejeton le moins puissant de la famille des GeForce2. Il a pour lui un rapport qualité/prix très favorable et une fonction alléchante : le TwinView. Pour le moment, le gros des cartes disponibles exploitent cette fonction pour l'affichage sur un moniteur et sur une télévision. Mais l'attrait de la chose est tout de même plus grand quand on peut piloter deux moniteurs.par





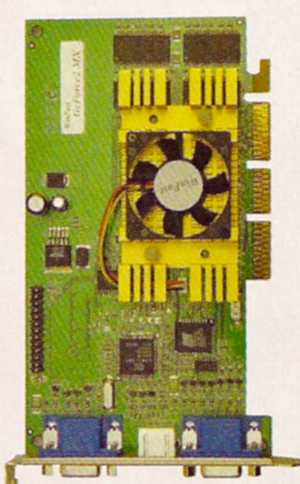


Calqué sur le principe du DualHead de Matrox, le TwinView est possible sur GeForce2 MX grâce à une petite astuce. Les quatre pipelines qui sont au cœur du processeur sont séparés et fonctionnent maintenant deux par deux. Les performances prennent un coup de hachoir sur la tête par rapport à une GF2 GTS, mais du coup, il est possible d'utiliser deux sorties vidéo en simultané.

Testée avec les drivers 6.49 (Detonator 3 beta), cette fonction propose plusieurs modes de fonctionnement : clone, étendu ou zoom. Le premier permet d'afficher la même image sur les deux moniteurs. Peu d'intérêt à part pour les présentations, par exemple. Le mode étendu se révèle le plus intéressant. Grâce à lui, on peut étaler son bureau sur deux écrans en sélectionnant indépendamment la résolution de chaque moniteur. Les graphistes, développeurs web ou gros surfeurs dans mon genre seront aux anges.

Une application nommée Desktop Display Manager permet de définir sur quel écran doit s'ouvrir une application donnée et avec quelle taille. Le mode zoom, plus anecdotique, permet de paramétrer une combinaison de touches qui va déclencher un zoom (quelle surprise !) sur le deuxième écran de la zone sélectionnée sur le premier.

Alors c'est le bonheur ? Presque. Il faut savoir qu'en mode clone, les performances 3D sont légèrement dégradées et qu'en mode étendu, les applications 3D comme les jeux peuvent refuser de démarrer.

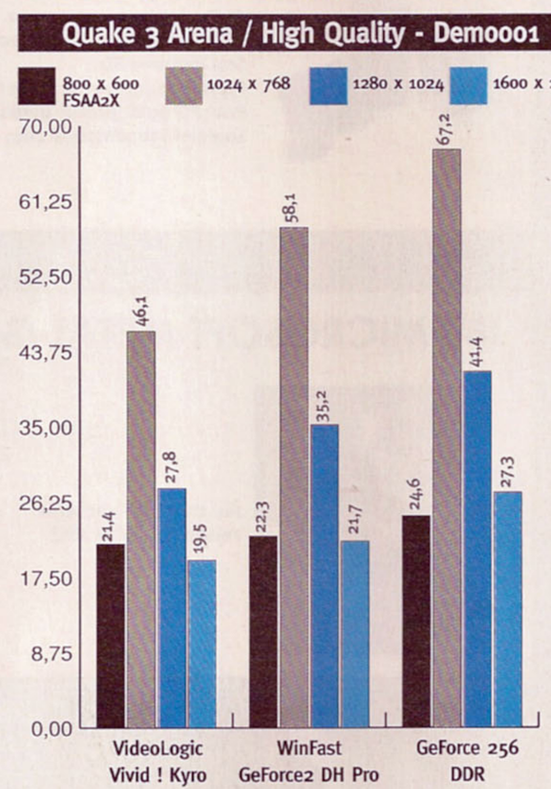




Un petit mot sur la carte de Leadtek : c'est certainement la meilleure GF2 MX que j'ai vu passer. Son ventilo (alors que les MX classiques n'en ont pas) lui permet de s'overclocker de manière impressionnante : 220 MHz pour le processeur et 210 MHz pour la RAM, ce qui permet d'atteindre les 70,5 fps dans Quake3 en 1 024x768 High Quality ! Des diodes de contrôle permettent de savoir si tout se passe bien et des capteurs s'occupent de vous renseigner sur la température du processeur, la vitesse de rotation du ventilo et les différents voltages utilisés (processeur, carte). Malheureusement, pour lire ces chiffres, il faut passer par l'utilitaire WinFox intégré aux drivers Leadtek qui sont encore basés sur la version 6.27 des drivers Nvidia. Dommage, j'aimais bien l'option Tea Break qui vous rappelle de faire des pauses...

Comme les autres MX, cette carte est un peu « juste » pour les hardcore gamers capables de dépenser leur PEA pour une carte graphique. Mais après avoir goûté au TwinView, je n'ai qu'une chose à ajouter : j'en veux sur une GF2 GTS !

Quake 3 Arena / High Quality - Demo001



LA CONFIGURATION DE TEST

- Pentium III 600 MHz (600 E)
- Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
- 256 Mo de RAM PC133
- Disque dur IBM 7200 trs/min. 30,7 Go UDMA100
- Windows 98 Second Edition US
- DirectX7a
- Drivers Nvidia 6.49
- Quake 3 Arena 1.17

GeForce 2 Pro et Ultra

Des cartes d'élite au banc d'essai

Un oncle d'Amérique vient de vous léguer sa fortune ? Ça tombe bien, voici un test des cartes vidéo les plus rapides du monde. Les plus chères aussi. Faites-vous du mal, regardez les scores, et tout de suite après, faites vos comptes.



Ce test regroupe les derniers modèles d'Hercules et de Creative Labs : les 3D Prophet II Ultra, 3D Prophet II GTS Pro et l'Annihilator2 Ultra. Comme leurs noms l'indiquent, deux modèles sont basés sur le GeForce2 Ultra de Nvidia et une sur le GeForce2 GTS Pro. Pour rappel, les GeForce2 Ultra fonctionnent à 250 MHz pour le chip et 460 MHz (en DDR, donc 230 en réalité) pour la RAM. Les GeForce2 GTS classiques disposent d'une puce à 200 MHz et de RAM à 333 MHz (166 DDR). Les GeForce2 Pro se situent entre les deux avec un chip toujours cadencé à 200 MHz mais une RAM à 400 MHz (200 MHz DDR). À part ces différences de vitesse, les processeurs eux-mêmes sont strictement identiques côté fonctionnalités.



En ce qui concerne les versions Ultra de Creative et de Hercules, pas de surprises : on obtient des produits identiques à la carte de référence de Nvidia testée dans le numéro 119. Les performances sont pratiquement les mêmes, à savoir excellentes. Je soupçonne ces chiffres de varier d'un produit identique à l'autre. N'achetez donc pas une Hercules Prophet II Ultra à cause de 2 points en plus sur un test particulier. Ses véritables arguments sont une sortie S-vidéo en plus, ainsi qu'une connexion DVI pour écran numérique. Cela alourdit un peu son prix par rapport à l'Annihilator2 Ultra qui n'a qu'une sortie VGA classique. Comptez 4 000 à 4 500 francs pour l'Annihilator2 Ultra, et plus de 4 800 francs pour le modèle de Hercules.

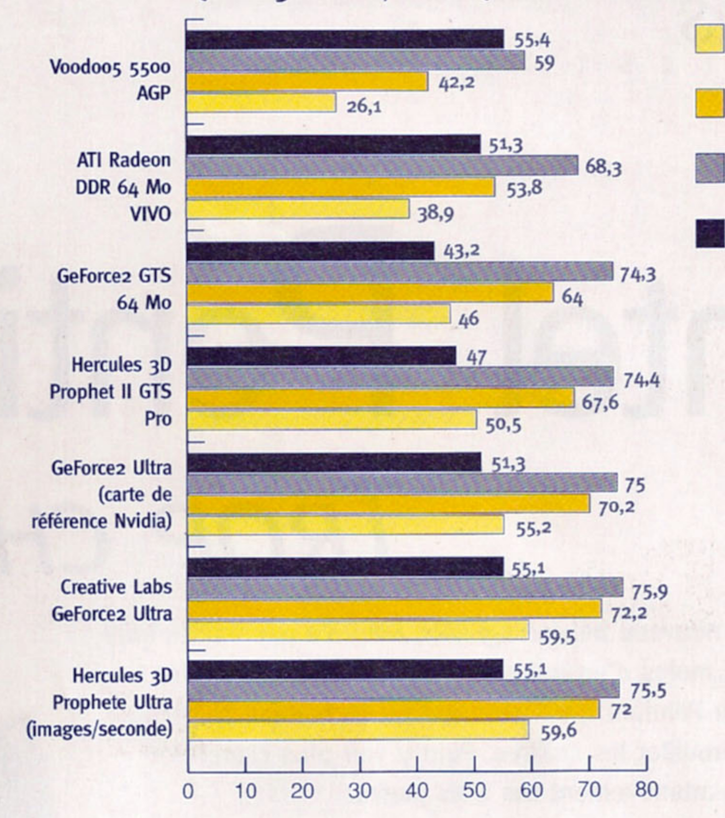
Oui je sais, c'est n'importe quoi ces prix. Mais y a bien des gens pour acheter des bagnoles à plus d'un million... Relisez l'article du numéro 119 pour vous rappeler ma position sur le sujet.

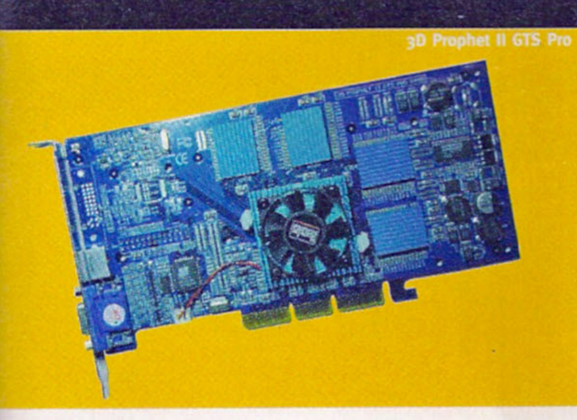


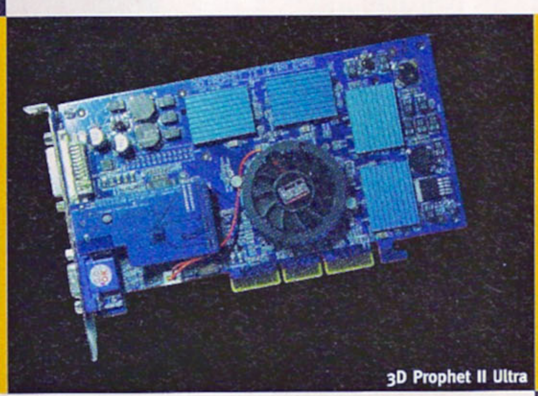
Malgré son prix un peu plus raisonnable, la GeForce2 GTS Pro d'Hercules offre un rapport qualité/prix tout aussi discutable. Les 64 Mo de RAM 200 MHz DDR restent chères ! Mais si vous êtes prêt à lâcher les 3 500 francs nécessaires à son acquisition, vous aurez un bébé capable de dépasser les 50 images/seconde sur Quake3 en 1 600x1 200. Pas mal, surtout que mon modèle de test a même atteint les 55,5 images/sec. en poussant la RAM à 440 MHz et la puce à 215 MHz. Notez que cette carte est plus longue que les deux autres : Guillemot (Hercules ne sert que de marque à la firme bretonne) a intégré un chip Booktree BT869 pour disposer d'une sortie S-vidéo sans avoir la petite carte supplémentaire que l'on peut voir sur les modèles classiques.

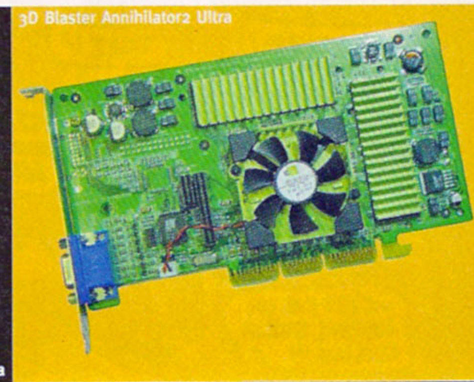
En revanche, les CD fournis avec ces produits restent toujours aussi décevants. Exemple, chez Hercules, on a droit à PowerDVD, des démos Nvidia et de jeux comme Tachyon, Thief II, Daikatana, et l'inévitable niveau spécial de Quake3. Même pas un titre complet.

Ces cartes offrent donc toutes, à leur niveau de prix, ce qui se fait de mieux. Quant à savoir s'il faut craquer, regardez votre porte-monnaie et posez-vous la question suprême : est-ce bien raisonnable ?




3D Prophet II GTS Pro


3D Prophet II Ultra


3D Blaster Annihilator2 Ultra

3DMARK2000 V1.1 (16 bits/32bits avec Z-Buffer 16 bits)

	800 x 600 16	800 x 600 32	1024 x 768 16	1024 x 768 32	1280 x 1024 16	1280 x 1024 32
Voodoo5 5500 AGP	3395	3311	3334	3049	3090	2201
ATI Radeon DDR 64 Mo VIVO	5104	5040	4536	4326	3470	3255
GeForce2 GTS 64 Mo	5513	5320	5424	4721	4863	3479
Hercules 3D Prophet II GTS Pro	5507	5376	5451	4755	4834	3504
GeForce2 Ultra *	5514	5400	5498	5027	5120	4001
Creative Labs GeForce2 Ultra	5517	5432	5502	5049	5140	3992
Hercules 3D Prophet Ultra	5527	5467	5530	5067	5154	3981

* (carte de référence Nvidia)

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz (600 E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 tours/min. 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Drivers Nvidia 6.31
Drivers ATI 4.12.3063
Drivers 3dfx 1.03.00
Quake 3 Arena 1.17

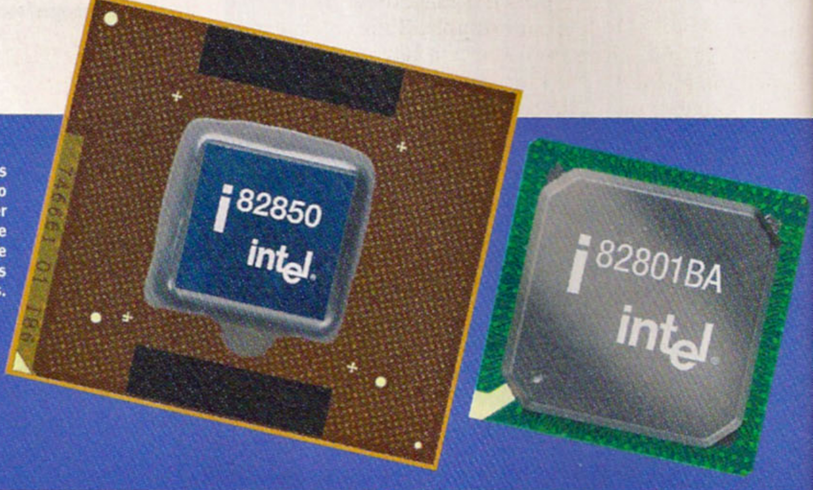


Intel Pentium 4

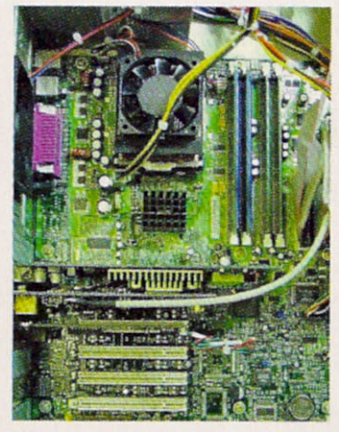
TROP CHER, TROP TÔT

Avec son nouveau bébé à 1,5 GHz, Intel n'a pas fini de faire le fier. Au moins d'un point de vue marketing. Car côté benchs, le Pentium 4 est plus fort qu'un homme politique pour embrouiller les chiffres. Pour y voir plus clair, il va falloir lire attentivement ces trois pages.





Comme les chipsets VIA, le i850 nécessite d'installer un driver pour que tout fonctionne correctement sous Windows.



La carte mère D850GB d'Intel, équipée de tous ses très chers éléments avec GeForce2 Ultra, SB Live 1024 et carte réseau en prime.

Le Pentium 4 constitue pour Intel un pas en avant indéniable. Il intègre les premiers vrais changements d'architecture depuis l'apparition du premier Pentium Pro à 150 MHz en 1995. Ces modifications ne sont pas que des ajouts superficiels comme on a pu en voir lors de l'apparition des Pentium 3 ou des Celeron. Je rajoute du cache par-ci, j'en enlève par-là, je saupoudre de nouvelles instructions et hop voilà : un nouveau chip. Non, cette fois les nouveautés sont bel et bien là. Sont-elles réellement efficaces ? J'aurais aimé donner une réponse ferme et définitive dans ces deux pages.
Mais malheureusement, c'est impossible. Car les outils disponibles actuellement pour tester les processeurs sont tous optimisés pour Pentium 3 et Athlon. Du coup, les scores du Pentium 4 sont anormalement faibles sur certains points. Cela prouve au moins une chose : le P4 n'est pas vraiment intéressant pour booster nos applications préférées, à savoir les jeux d'aujourd'hui.

La nouveauté se paye

D'un point de vue économique, le Pentium 4 est loin d'être une bonne affaire. 42 millions de transistors et une gravure en 0,18 micron, ça coûte un paquet de brouzoufs à fabriquer... En plus, même les ingénieurs de chez Intel avouent qu'à fréquence égale, le P4 est plus lent qu'un P3.
Mais rappelez-vous : c'était pareil pour les premiers Pentium qui se faisaient battre par les derniers 486 disponibles. De toute façon, le P4 n'est pas fait pour fonctionner aux mêmes vitesses que le P3. Il est justement créé dans le but d'atteindre des vitesses de plusieurs gigahertz. C'est là sa véritable raison d'être. Et dans ces conditions, l'intérêt d'Intel devient tout de suite plus clair, surtout quand on sait que le P3 ne devrait pas pouvoir dépasser les 1,2 GHz. Avec un concurrent en pleine forme comme AMD qui peut atteindre les 2 GHz avec l'Athlon actuel, il fallait vite sortir un produit qui tienne la route pour ne pas perdre trop de terrain.
Le P4 1,5 GHz essuie donc les plâtres pour ses petits frères à venir. Un boulot ingrat mais indispensable.

Un lifting en profondeur

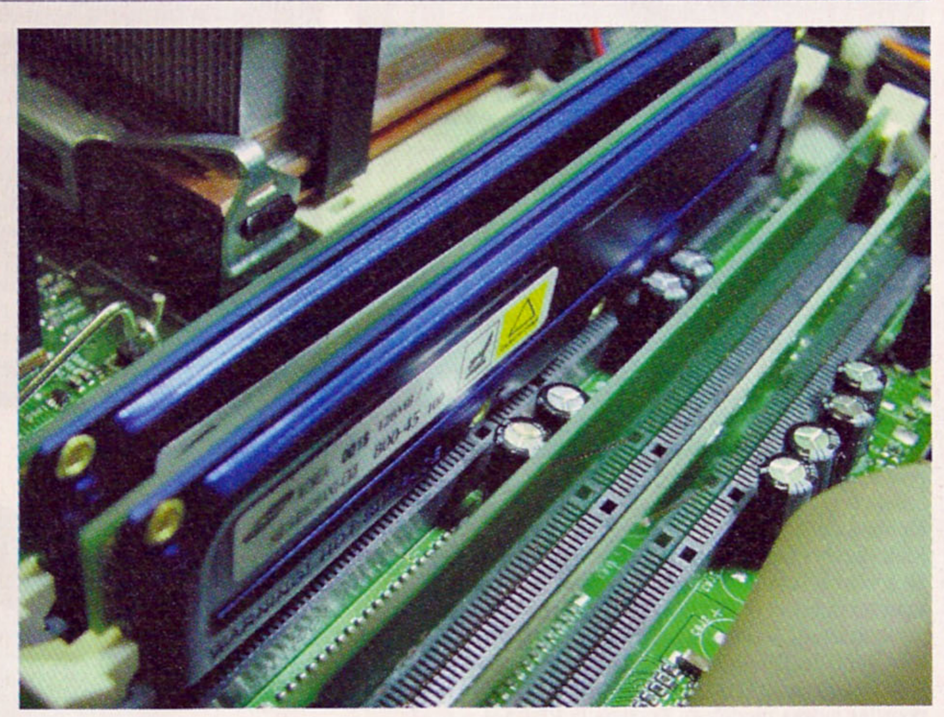
Pour bénéficier de vitesses se chiffrant en GHz, il faut utiliser des pipelines toujours mieux conçus. Ce sont dans ces « canalisations » que circulent les instructions qui permettent au processeur de fonctionner. P3 et Athlon disposent d'un pipeline à 10 étapes. Le P4 en a 20 et le marketing d'Intel a baptisé cette architecture « NetBurst ».
Cette technologie est à double tranchant : elle permet d'augmenter la fréquence de fonctionnement, mais paradoxalement, chaque instruction met plus de temps à arriver au bout de son périple. Surtout que, pour accélérer les choses, les processeurs utilisent ce qu'on appelle la prédiction de branchement, une fonction qui permet de deviner quelle instruction va être exécutée ensuite, pour en lancer le traitement le plus tôt possible. Malheureusement, en cas d'erreur, il faut cette fois tout reprendre 20 étages plus haut, au lieu de 10. Cette explication volontairement simpliste permet d'appréhender pourquoi un Pentium 4 à 1,5

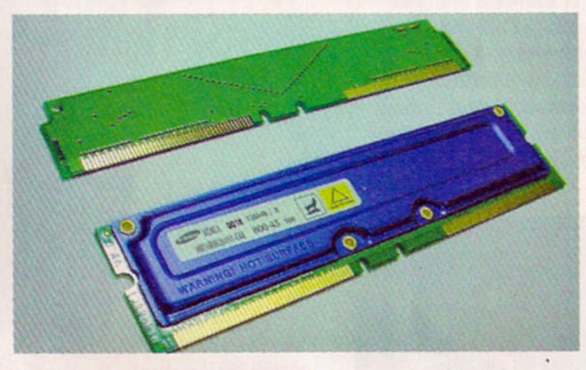
Le Pentium 4 en action

	3DMark 640x480x16 bits T&L Soft P3 ou Athlon / CPU Speed.	3DMark 640x480x16 bits T&L Hardware	3DMark « normal » 1 024x768x16 bits T&L Hardware	Quake3 Arena « High Quality » 1 280x1 024x32 bits (images/sec.)	Quake3 Arena « Fastest » (images/sec.)
Athlon T-Bird 900	4729 / 297	7578	6626	84	119
Pentium 3 1 GHz	5914 / 378	8332	7730	87,4	121,3
Pentium 4 1,5 GHz	6016 / 371	7383	6860	82,5	200,1

GHz n'explose pas les scores d'un « simple » P3 à 1 GHz. Le chemin des instructions est plus long, tout simplement.
Pourtant, d'autres nouveautés sont là pour donner l'avantage (ou au moins tenter) au P4. Le bus sur lequel est branché le processeur fonctionne maintenant à 400 MHz par exemple. Enfin presque : physiquement, le bus est cadencé à 100 MHz mais traite maintenant 4 mots de 64 bits par cycle d'horloge. Nommée Quad Pomped Bus, cette technique offre une bande passante de 3 051 Mo/s contre 1 014 Mo/s pour le bus 133 MHz des derniers Pentium III et 2029 Mo/s pour les Athlon sur bus 266 MHz.
À terme, un autre facteur de vitesse supplémentaire viendra de l'exploitation des 144 nouvelles instructions qui forment la partie SSE2 (Streaming SIMD Extensions 2) de la puce. Ces instructions sont particulièrement utiles dans les domaines de la 3D ou dans l'encodage/décodage audio ou vidéo.
Elles permettent de traiter plusieurs données avec une seule instruction (SIMD signifie Single Instruction, Multiple Data). Avec le SSE2, même le MMX retrouve une jeunesse pour passer en 128 bits. Une fois encore, il faudra attendre quelques mois avant de voir les vrais bénéfices de tout ça.

Tentative de benchs Pour voir comment se comportait le P4 avec nos applications actuelles, j'ai fait de nombreux benchmarks. Du fait des problèmes d'optimisation déjà évoqués, la plupart sont loin d'être significatifs. Cela donne malgré tout une idée des performances des produits existants. La situation devrait évoluer en faveur du P4 avec les premiers jeux réellement optimisés pour DirectX8 et tirant parti du nouveau set d'instruction SSE2, ce qui n'arrivera pas avant de nombreux mois (voir encadré « Ça les reprend »).
Pour le moment, le P4 souffre d'un rapport qualité/prix loin d'être en sa faveur. Si aucun jeu ne « rame » sur ce type de PC (encore heureux !), aucun n'est particulièrement rapide non plus. Un Athlon ou P3 1 GHz fait aussi bien. Et même mieux dans certains tests dont le 3D Mark en basse résolution, avec le T&L de la GeForce2 Ultra activé. Ça ne prouve pas que les autres processeurs sont plus rapides, simplement que le driver Nvidia n'est pas bien optimisé P4 pour le moment. Mais bon, se faire battre par un Athlon 900 MHz (600 MHz d'écart !), ça fait tout de même mauvais genre. Le seul test de joueur où le P4 prouve qu'il a de la puissance à revendre est Quake 3 en mode Fastest, là où la carte vidéo ne constitue pas un facteur limitatif. Mais dès que l'on monte en résolution, on s'aperçoit une fois de plus qu'il n'y a aucun intérêt à investir dans ce type de PC.



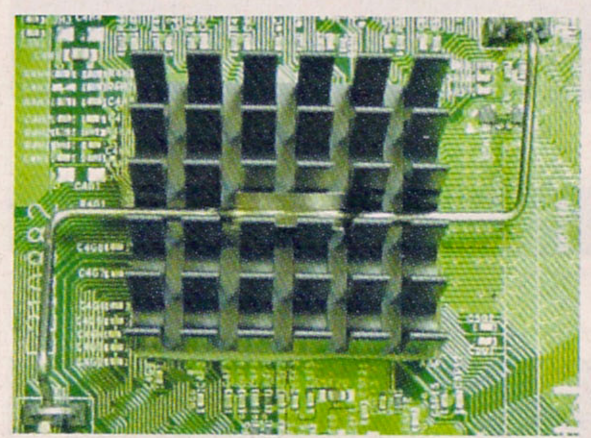


La RDRAM est jolie, mais chère ! Notez les modules C-RIMM (Continuity RIMM) à installer sur les emplacements RDRAM vides, pour laisser passer le courant.

Configurations de test processeurs

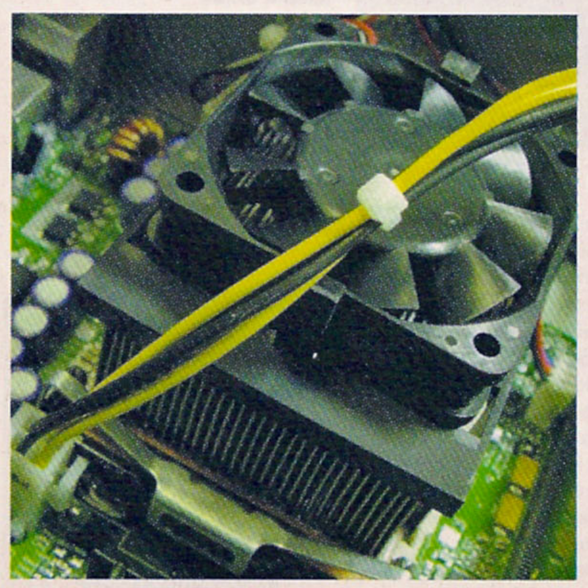
Athlon Thunderbird 900 + Abit KT7-RAID
Pentium III 1 GHz + Abit SE6
Pentium4 1,5 GHz + Intel D850GB
256 Mo PC133 ou de RDRAM
IBM 7 200 trs/min. 30 Go UDMA100
Nvidia GeForce2 Ultra 64 Mo
Win98 SE
Drivers Nvidia 6.31
DirectX7a
Quake 3 Arena 1.17




Le i850 chauffe beaucoup et nécessite l'utilisation de ce petit dissipateur thermique.

Garçon, l'addition siouplait

Bon, donc ça ne révolutionne pas notre petit monde, mais combien ça coûte en plus, une configuration à base de P4 ? Cher ! Déjà, il faut un boîtier spécial pour pouvoir visser le support du dissipateur thermique du P4. Seul Asus propose actuellement une solution pour adapter sa P4T à un boîtier ATX classique. L'alimentation est aussi différente. Nommée ATX12V (pour 12 volts), des câbles supplémentaires vont directement alimenter le processeur et fournir plus de courant à la carte mère en cas de besoin. Cette carte mère sera obligatoirement équipée du chipset i850 (Tehama) et donc de RDRAM. Rien que le chipset seul coûte 75 $ (600 francs environ). Le socket utilisé pour fixer le processeur s'appelle maintenant Socket 423 et n'est pas compatible avec le P3 (c'est marrant, je m'en doutais, ndrc). Les cartes mère sont donc beaucoup plus chères que d'habitude (près de 3 000 francs pour l'Asus P4T, 2 500 francs en général pour les autres modèles). Ensuite, la RDRAM coûte la bagatelle de 4 000 francs pour 256 Mo (2x128 Mo). Vu l'architecture du i850, il faut obligatoirement deux barrettes de RDRAM sur la carte mère, ce qui n'arrange pas les choses côté tarifs. Mais côté performances, l'utilisation de deux canaux de RDRAM en simultané permet d'atteindre une bande passante de pratiquement 3 Go/s.


Le couple ventilateur et dissipateur thermique du P4 est si imposant qu'il nécessite un système de fixation spécial sur le boîtier.

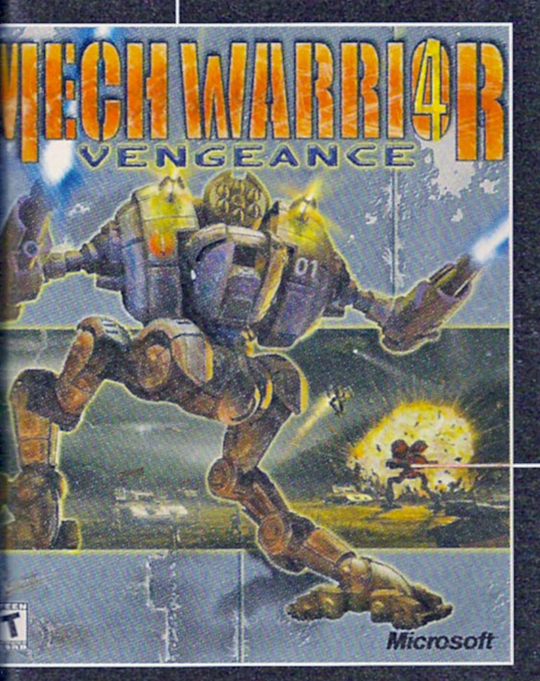
ÇA les reprend !

Personne ne va dire un jour aux mecs du marketing d'Intel qu'ils sont tous ridicules ? Non mais sérieusement, quelqu'un les croit encore ? Histoire de rigoler deux minutes, j'ai lu attentivement les « avantages » offerts par le P4 sur les prochains jeux. Il y a des perles extraordinaires dans le tas. Par exemple, au sujet de Tribes 2 sur P4 : « Les améliorations côté communication online font des temps de latence un problème du passé. » Bien sûr. Le P4, il va transmuter votre modem 56 Kbps en ADSL. Ça marche aussi pour le plomb en or, mais l'interface n'est pas encore disponible, je pense... Je vous passe la liste des effets 3D qui fonctionnent « grâce au P4 » dans Giants, Sacrifice ou Elite Force. C'est tout simplement du grand n'importe quoi. Intel oublie juste de préciser que c'est la carte 3D qui se tape tout le boulot, et qu'un simple Duron avec une bonne GeForce donnerait le même résultat. Les gars, c'est mal de mentir et on vous l'avait déjà dit pour le MMX ou le SSE de première génération... Pas facile de faire croire au peuple que les nouvelles instructions d'un nouveau processeur servent déjà à quelque chose. Score du service marketing Intel : crédibilité 0, honte 10/10. Hep toi ! c'est pas la peine de te renverser un pot de peinture verte sur la gueule, on t'a reconnu !



Et clou du spectacle, il vous faudra débourser environ 5 500 francs pour un P4 1,4 GHz et plus de 7 000 francs pour la version 1,5 GHz. Quand on voit les prix des processeurs AMD, ça laisse rêveur... Surtout qu'Intel annonce déjà l'arrivée du socket 478 au troisième trimestre 2001 pour une évolution du Pentium 4 portant le nom de code Northwood. Cela signifie tout bêtement que l'on n'investit pas dans le P4, on jette surtout son argent par les fenêtres...
Alors quel intérêt pour le P4 ? Qu'il soit à 1,4 ou 1,5 GHz ne change pas grand-chose pour le joueur. Le rapport qualité/prix pour le type d'utilisation que nous faisons de nos PC est trop mauvais pour présenter de l'attrait. Mieux vaut investir dans un Athlon ou P3 rapide (dans les 900 MHz) : vous profiterez de tous les titres actuels au meilleur de leurs capacités sans vous ruiner. Le temps que les applications exploitent réellement le P4, il en sera à sa version 2 GHz et les prix des différents composants auront bien baissé. L'arrivée de RAM DDR pour P4 permettra par exemple d'alléger sérieusement la facture. Patience donc : le P4 n'est pas un mauvais chip, il est simplement en avance d'un train sur les applications, tout comme peuvent l'être les cartes graphiques Nvidia à chaque changement de génération. Un dernier conseil : gardez un œil sur AMD. Un petit lifting pour l'Athlon est prévu en 2001, histoire de prouver à Intel qu'il faudra plus qu'un P4 pour rester les maîtres du marché.

JEU CONCOURS
MECHWARRIOR 4
avec joystick & Microsoft

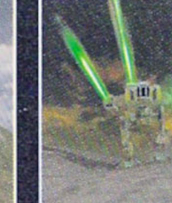


Gagnez des jeux
MECHWARRIOR 4









et des Joysticks
SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK 2

En jouant sur

3615 joystick

1,28 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Creative Labs SoundBlaster

LIFTING D'HIVER

Pour que vous pensiez bien à dépenser vos brouzoufs de Noël, Creative Labs sort trois cartes son d'un coup. Au menu, la SB Live Player 5.1, sa frangine la Platinum 5.1 et enfin la pas chère de la bande, la SB PCI512. Je sens que vous entendez déjà la petite voix de votre toute vieille et moche carte son : « Change-moi, change-moi ! »





Le LiveDrive permet de brancher facilement son matériel audio.



On peut choisir de ne pas décoder les signaux AC-3.



Pour se remettre à niveau avec les dernières cartes de la concurrence comme la SonicFury de VideoLogic, Creative Labs n'a pas fait trop d'efforts. Ces cartes restent toutes basées sur l'EMU10K1 qui a prouvé depuis deux ans ses capacités. La nouveauté commune aux deux SB Live est l'apparition du décodage Dolby Digital (DD, aussi appelé AC-3) et la possibilité de sortir le son en 5.1 que ce soit en analogique ou digital. Pour ça, un connecteur s'est vu modifié et utilise maintenant une technologie proche du VersaJack de la carte de VideoLogic : ce minijack peut envoyer soit des signaux digitaux, soit analogiques selon le type de connexion sélectionné. Si vous branchez un décodeur externe, il est aussi possible d'envoyer le signal DD en brut et se passer des services de décodage de la carte. Du reste, le décodage des flux DD reste un boulot trop compliqué pour l'EMU10K1 et vous pouvez dire merci aux drivers et à votre processeur central pour le coup de main de ce côté-là. Quoi qu'il en soit, la qualité est là.

Connec-tons-nous mes frères Glander devant un DVD avec du gros son plein les feuilles, c'est bien. Bidouiller dans tous les sens pour faire sa musique, c'est encore mieux. Pour cette clientèle d'amateurs éclairés, Creative Labs propose une nouvelle version de la Platinum. Outre l'aspect 5.1, le nouveau LiveDrive (la baie 5 1/4 qui incorpore la plupart des connecteurs) dispose d'un port infrarouge destiné à recevoir les signaux d'une télécommande. Si l'idée est excellente, il faudra utiliser les softs Creative Labs pour réellement piloter le tout à distance. Un peu frustrant... Le reste des connecteurs est inchangé et je trouve ce produit toujours aussi pratique. Les musiciens désirant brancher deux tonnes de matos seront peut-être à l'étroit mais les amateurs de sampling ont de quoi faire avec des entrées/sorties numériques (coaxiales et optiques), analogiques et la prise casque bien utile. À noter une différence entre le pack logiciel européen et son homologue US. Nous avons droit à un peu plus de softs de musique (le pack comprend Cubasis VST, Recycle Lite, Future Beat 3D, Mixman Studio, etc.) mais question jeux, ça sent l'arnaque : Rage Rally et MDK2 alors que les ricains se voient offrir Deus EX, Thief II, Unreal Tournament et MDK2... Les joueurs se contenteront avec plaisir de la SB PCI512. L'EMU10K1 remplace enfin les horreurs de chips que l'on avait dans les gammes SoundBlaster PCI128. Cela dit, il faudra se passer des drivers LiveWare et de sortie numérique. Rien de grave donc si vous comptez brancher le tout sur une paire d'enceintes classique ou en 4.1 pour bénéficier du son 3D EAX. Toutes ces cartes fonctionnent parfaitement quelle que soit votre version de Windows, les drivers étant enfin à jour, y compris pour WindowsME et Windows 2000. La Platinum vous allègera d'environ 2 000 francs, la Live Player 5.1 de 700 francs et la PCI512 de 600 francs. Ce sont des prix « officiels » et il sera rapidement facile de trouver bien moins cher. Si vous avez déjà une SB Live 1024, il y a peu de chances que vous souhaitiez changer de carte, sauf si vous voulez bénéficier du DD sur votre kit d'enceintes tout neuf. Vu l'âge de l'EMU10K1, je ne serais pas étonné que Creative nous sorte une véritable nouveauté (EMU10K2 ?) en 2001. Reste à savoir ce qu'ils vont bien pouvoir nous offrir de plus.

Creative Labs D.A.P. Jukebox

Les lecteurs de MP3 compteront certainement parmi les cadeaux de Noël favoris des geeks que nous sommes. Mais même les fanas de technologie ne peuvent qu'être déçus par la plupart des produits disponibles sur le marché actuellement. Creative Labs tente une nouvelle approche avec ce D.A.P (Digital Audio Player) Jukebox, mais c'est raté.

Plein de bonnes intentions

Doc Caféine

Rhaaa !!! (cri de désespoir teinté de frustration). Ami lecteur, nous sommes passés près du produit révolutionnaire. Très près même. La déception est à la hauteur des attentes que j'avais dans ce Jukebox... L'idée de base est excellente. Vu que les mémoires flash qui constituent le support de stockage des autres lecteurs MP3 sont trop chères, pourquoi ne pas utiliser un disque dur ? Allez hop, 6 Go dans la (grande) poche de votre veste, c'est ce que propose le Jukebox de Creative. 5 720 Mo pour être exact. Les autres spécifications sont aussi alléchantes : mémoire anti-choc de 8 Mo (5 minutes), interface USB pour transférer les MP3 entre l'appareil et un PC, le tout dans 400 grammes et de la taille d'un Discman. Sans oublier deux sorties et une entrée ligne, ainsi que l'indispensable prise casque. Le reste des boutons sert à piloter l'interface utilisateur qui s'affiche dans un écran LCD rétro-éclairé. Cerise sur le gâteau, une touche EAX permet d'activer une pléiade d'effets DSP pour épater vos amis.

Malgré un look agréable, le PlayCenter2 souffre des même problèmes que le Jukebox : le système de classification ne supporte que les MP3 parfaitement identifiables.





Il est où le piège ?

Presque joli, ce Jukebox est handicapé de base par un prix prohibitif : 4 300 francs environ. Là déjà, j'ai un paquet de lecteurs qui viennent de tourner la page en se disant « Mais ça va pas la tête non ? ». Revenez ! Bon, tant pis... Le second problème est malheureusement inévitable : l'autonomie. Avec un disque dur et un écran LCD rétro-éclairé, ça sentait le sale plan. Ca n'a pas raté : le Jukebox ne peut fonctionner que 4 heures grand maximum sur les piles rechargeables fournies. Ouch. À quoi bon avoir pratiquement 150 albums en stock si on ne peut en écouter que 4 lorsqu'on part en vadrouille ?



Plus dure sera la chute

Le dernier point négatif à mon sens est l'interface d'utilisation elle-même (qui, malheureusement, est reprise dans le soft PlayCenter2 qui gère la connexion au PC). Au lieu d'utiliser une simple gestion des répertoires à la PC que tout le monde connaît, il faut passer par un système de playlist bien lourd avec un classement par artiste, album ou genre. Si l'idée est bonne, elle part du principe trop souvent faux que chaque fichier MP3 sera bien propre et facile à classer. Du coup, cela peut devenir rapidement le bronx, et on met des heures à retrouver le morceau que l'on veut car ce dernier n'a pas été mis dans la bonne catégorie. D'autant qu'il reste un dernier souci (fatality, finish him) : quand on écoute un MP3, l'interface se traîne lamentablement. Faire défiler les titres est pénible (surtout que l'écran n'affiche que 3 titres à la fois), revenir dans les menus prend des plombes, c'est l'enfer. À croire que c'est un Z80 qui gère le tout. Même monter et descendre le volume peut ramer ! Ça c'est la boulette de trop. Il faut couper la musique pour régler le problème, même avec le dernier firmware disponible sur le Net. Y a pas à dire, j'ai vraiment bien fait de racheter un lecteur de MiniDisc. Surtout que moi au moins, j'ai une télécommande sur le casque...



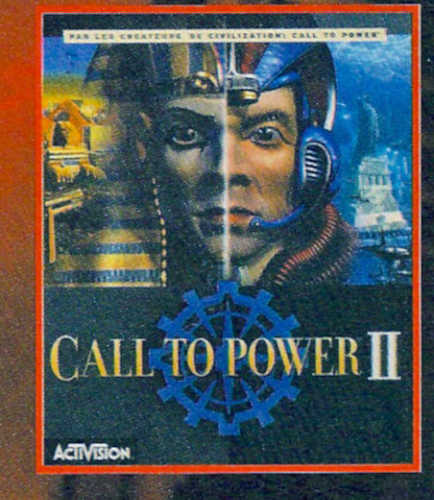
Abonnez-vous !

1 AN de joystick

+ de **30%** de réduction

+ LE JEU

11 numéros de Joystick 418 F[1]
+ le jeu Call to Power II 349 F[2]
Soit un Total de ~~767 F~~
POUR VOUS 529 F[3]



Soit une économie de 238 F





Configuration minimum : Pentium 233 MHz, Windows 95, 64 Mo RAM, 320 Mo d'espace disque dur, carte graphique 16 bits, lecteur 4X

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^os^) et je recevrai en plus le Call to Power II pour **529 F** seulement au lieu de ~~767 F~~, soit **238 F** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire
n° : ____ ____ ____ ____
Date d'expiration : __ __

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ______
Ville : ....
Date de naissance : __ __ 19 __
Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os^ de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu Call to Power II au prix unitaire de 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 avril 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après réception du premier exemplaire de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPJ22

top HARD

Histoire d'éviter de recevoir quelques mails, je précise tout de suite que cette liste de prix a été établie le 8 décembre. C'est-à-dire bêtement avant la baisse de tarif des processeurs Intel et éventuellement AMD. Donc vérifiez les prix en magasin avant d'acheter, vous pourriez avoir de bonnes surprises. Pour le reste, rien de très neuf, si ce n'est le nouveau prix de la Voodoo5 5500 de 3dfx et le retour des valeurs sûres de Iiyama côté moniteurs, après quelques soucis rencontrés à la rédaction sur les nouveaux modèles, le Vision Master Pro 451 notamment.

La carte mère

Attention ça bouge ! Comme le dossier du mois dernier le montrait, le petit monde des chipsets et donc des cartes mère est très agité. Je vous donne encore pour quelques mois des valeurs sûres, mais sachez que dès le début 2001 (si les constructeurs respectent leurs dates), les chipsets avec RAM DDR pour processeurs AMD tiendront la vedette. Intel aura du mal à suivre avec son Pentium 4. Les chipsets Apollo Pro 133A, i815E et KT133/133A vont prendre un coup de vieux rapidement, vous êtes prévenus.

Config 1 : Abit KT7 (VIA KT133 / socket A), environ 1 200 F TTC

Config 2 : Abit KT7 (VIA KT133 / socket A), environ 1 200 F TTC

Config 3 : Asus CUSL2 (i815E, socket 370) environ 1 400 F TTC,
Abit KT7-100 (VIA KT133 / socket A), environ 1 400 F TTC

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus, le V92 arrive). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 : 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 : 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC

La RAM

Inutile de claquer des fortunes dans de la RAM PC133 haut de gamme ou dans de la PC150. La RAM DDR est au coin de la rue et sera un point de passage obligé pour votre prochain changement de carte mère. Cela dit, vu les prix de la SDRAM actuellement, ça n'est pas non plus une raison pour vous traîner avec 64 Mo...

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 700 F à 900 F TTC selon les magasins et la marque.

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n°98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions. À noter l'arrivée de nombreux nouveaux modèles chez Iiyama et Philips.

Config 1 : 17 pouces Iiyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 3 : 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC

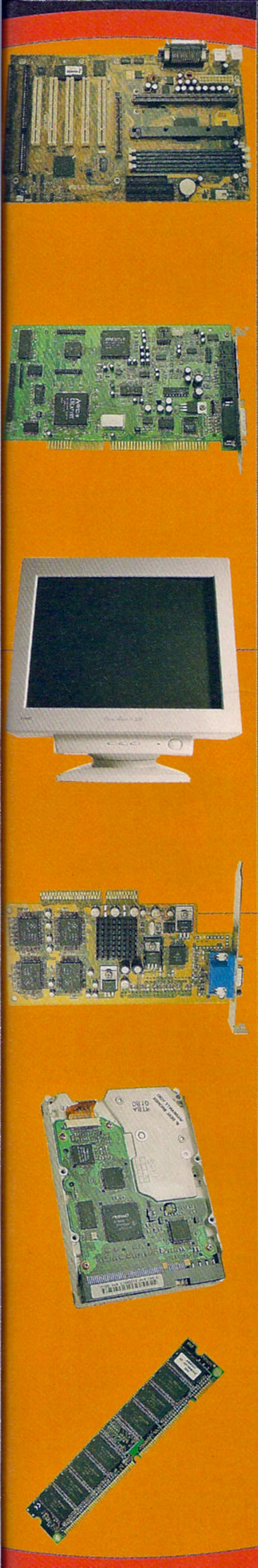
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent encore beaucoup trop rares.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC
ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC



La carte son

Gana et Fishbone en ont encore fait les frais récemment : rien ne vaut une bonne carte sonore avec des drivers en béton armé, et disponibles sous différents OS rapidement pour éviter les plantages. On a beau ne pas aimer les monopoles, il faut bien dire que seul Creative Labs propose actuellement une solution de qualité qui tourne relativement bien avec les différentes versions de Windows et la plupart des OS alternatifs. En attendant la réelle disponibilité des modèles capables de décoder Dolby Digital et autre DTS, la SoundBlaster 1024 reste la reine des dance floors.

Config 1 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité : les disques durs. Ils sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) arrive en force, mais pas de panique : il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. Le gain de performances semble bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 : IBM 15 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 2 : IBM 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 400 F TTC

Config 3 : IBM 45 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

Le processeur

Le grand vainqueur de cette fin d'année, c'est sans aucun doute AMD. Le Duron est le processeur offrant le meilleur rapport qualité/prix. Ses performances sont remarquables et son prix ridicule. Aucune raison de se priver ! Et que les pro-Intel oublient leurs remarques sur d'éventuels problèmes de compatibilité. Il n'y en a pas ! En revanche, pour plus de puissance, Pentium III et Athlon restent les choix obligatoires, avec un net avantage pour ce dernier. Le seul à oublier, c'est le Celeron. Son rapport qualité/prix et même ses performances côté overclocking sont à la traîne.

Config 1 : AMD Duron 700 (socket A), environ 700 F TTC

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 800 (Socket A), environ 1 500 F TTC

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1GHz, environ 2 500 F TTC, ou Pentium III 850 E FC-PGA, environ 2 500 F TTC

La carte vidéo

Avec le dossier du numéro 120 de Joystick, la prise de tête pour choisir une carte vidéo devrait s'amoindrir. GeForce2 MX et Radeon SDR en entrée de gamme pour de bonnes performances à un prix raisonnable, GF2 GTS, Radeon DDR et Voodoo5 5500 pour les hauts de gamme. Gardez quand même à l'esprit que le modèle de 3dfx est mal équipé pour la génération de jeux qui arrive et que ses capacités sous DirectX8 seront moins intéressantes que celles de la concurrence. Mais son nouveau prix lui donne beaucoup plus de poids !

Config 1 : Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 2 : Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 3 : Carte AGP de type GeForce2 GTS, environ 2 200 F TTC, Voodoo5 5500 AGP, environ 1 600 F TTC ou ATI Radeon DDR VIVO, environ 2 500 F TTC



C est le Delco

Il est temps de prendre quelques bonnes résolutions pour le matériel à venir cette année. Au Delco, pour de meilleurs PC, nous voulons :

. des extensions encore plus flexibles
. des boîtiers en lambris scandinave
. des périphériques sans limitations de vitesse
. des kangourous pour cliquer
. des éventails rafraîchissants pour CPU
. des chips-sets au paprika.

En attendant l'arrivée de toutes ces merveilles, bonané.

C'EST L'DELCO,
124 rue Danton,
TSA 51004,
92538 Levallois-Perret
Cedex.

LA MÉMOIRE EN PLEIN XXI[e] SIECLE

Après une période de somnolence, le petit monde des mémoires est en train de se réveiller. Voici un dossier pour faire le point sur les diverses technologies disponibles. Tout d'abord, rafraîchissons-nous les neurones sur les concepts de base de la mémoire vive :

LA RAM COMMENT CA MARCHE ?

La mémoire vive (RAM ou Random Access Memory) est un élément clef du PC. Elle est en contact direct avec le microprocesseur, à qui elle sert à stocker provisoirement les données, et le code des programmes à exécuter. Le processeur communique avec cette mémoire vive (1) par des ensembles de fils appelés « bus ». Les deux principaux sont le bus de données et le bus d'adresses. Schématiquement, pour lire une donnée, le processeur expédie le numéro de la case où est rangée la donnée désirée (l'adresse de la donnée) sur les fils du bus d'adresses, et la mémoire répond en renvoyant au processeur l'information désirée par le bus de données. Quand le processeur veut écrire dans la mémoire vive, il procède de la même manière, sauf que cette fois-ci, c'est lui qui envoie l'information vers la mémoire par le bus de données (comme la circulation a lieu dans les deux sens, ce bus est dit bidirectionnel). Notez que la mémoire stocke les données dans des matrices de cases à deux dimensions, plutôt que dans une seule rangée de cases uniques ; du coup, l'« adresse » d'une donnée est en fait composée de deux parties : l'adresse de la ligne, et l'adresse de la colonne. RAM est le terme générique utilisé pour décrire les mémoires vives, et donc cette description sommaire s'applique également au fonctionnement des SRAM (Static RAM), très utilisées pour les mémoires cache, autrefois présentes sur les cartes mère et maintenant incluses dans les caches mémoire intégrés dans les processeurs actuels.

1) LA DRAM BASIQUE

Depuis très longtemps, on utilise de la DRAM (Dynamic RAM) pour la mémoire principale des PC ; car bien que (relativement) lente, ce type de puces offre un rapport capacité/prix qu'aucune autre technique de mémoire électronique n'a su égaler.

MULTIPLEXAGE

Le chip DRAM utilise une astuce importante pour l'adressage : il comporte la moitié des pattes normalement nécessaires pour spécifier une adresse ; ceci afin de réduire le nombre de connexions, et donc le prix et l'encombrement de la puce mémoire. À chaque fois que l'on désire lire ou écrire une donnée dans une DRAM, on envoie d'abord la moitié de l'adresse correspondant au numéro de ligne, puis sur les mêmes fils du bus d'adresses, la seconde partie concernant le nombre de colonnes à compter. On dit alors que l'adressage est multiplexé. Pour que la mémoire ne s'emmêle pas les pinceaux, deux lignes spéciales indiquent à chaque fois de quelle partie de l'adresse il s'agit : RAS (Row Adress Strobe ou signal d'adresse ligne) et CAS (Column Adress Strobe ou signal d'adresse colonne).

DYNAMIQUE ET RAFRAÎCHI

Le « Dynamique », dans DRAM, vient d'une particularité : chaque case mémoire d'une DRAM est constituée par un microscopique condensateur ; or, comme tous les condensateurs électroniques, il fuit (perte progressive de la charge électrique et donc de l'information stockée). Il faut donc régulièrement compenser la perte pour conserver correctement les données. On appelle « rafraîchissement » (Refresh) l'opération qui maintient l'intégrité des données dans une mémoire dynamique. Il suffit de lire ou écrire une cellule mémoire de la DRAM pour la rafraîchir. La méthode de rafraîchissement la plus employée est de lire régulièrement TOUTES les cellules composant un bloc mémoire. Pour plus d'efficacité, on va rafraîchir la mémoire, ligne entière par ligne entière, en employant seulement le signal RAS, et en envoyant toutes les adresses de lignes, les unes après les autres, sur le bus d'adresses. Vous comprenez à présent pourquoi le

rafraîchissement peut influer négativement sur la vitesse d'une mémoire : ce processus prend du temps pendant lequel on ne peut pas lire/écrire normalement des données dans la DRAM.

TEMPS D'ACCÈS ET TEMPS D'ATTENTE

Le temps utilisé par toutes les opérations nécessaires au fontionnement d'une mémoire vive dynamique old look, a fait que pendant longtemps, elle n'était pas à la hauteur de la vitesse du cpu. À tel point qu'il fallait ordonner au processeur (dans les réglages SETUP) de patienter en lui attribuant un nombre de « temps d'attente » (2) d'autant plus important que la mémoire était lente. Pour parler d'autres temps : les DRAM existent en de nombreuses versions différenciées par leur temps d'accès, qui indique la durée nécessaire pour effectuer une lecture ou écriture complète dans une cellule mémoire et détermine donc la vitesse maximale utilisable. Ce temps d'accès (access time) mesuré en nanosecondes (ns, soit 1.10 puissance-9 sec.) est inscrit sur les puces formant la barrette mémoire. Plus le temps d'accès est petit, plus rapide est la mémoire. Actuellement, les plus rapides des SDRAM ont un temps d'accès de 6 ns ou moins. Pour un calcul approximatif (en pratique, d'autres délais s'ajoutent au temps d'accès) de la fréquence maximale d'une mémoire vive, il suffit de calculer : FREQ = 1/Temps d'accès.

NOTES:

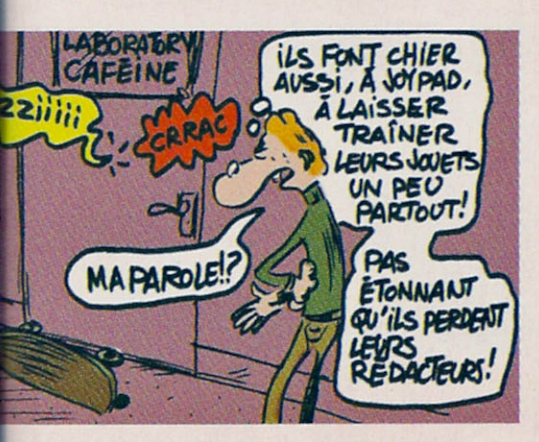
(1) Elle est dite « vive » car son contenu est modifiable à volonté (les informations contenues restent tant qu'il y aura une alimentation électrique suffisante). La RAM est donc le contraire de la ROM (Read Only Memory) où l'information est écrite une fois pour toutes, lisible à volonté et perdure même quand l'ordinateur est éteint.

(2) Un temps d'attente (wait state), est une opération du processeur d'une durée d'un cycle d'horloge, pendant lequel le processeur ne fait strictement rien. Plus il y aura de ces temps d'attente, et plus le cpu est sous-exploité.

(3) La bande passante est un concept simple, initialement venu du monde de la communication : elle permet de se faire une idée des performances d'un système mémoire. Il s'agit du maximum théorique de données transférable en une seconde (les valeurs constatées en pratique sont souvent nettement inférieures). On la calcule en multipliant la cadence de fonctionnement de la mémoire (en Hertz ou nbre de cycles/s), par la « largeur » en octets du bus employé pour pomper les données. Par exemple, le bus mémoire d'un PC à base de Céleron aura une B. P. de : 66 MHz x 64 bits (8 octets) = 528 Moctets/sec.

2) LA FPM DRAM, L'EDO DRAM

La FPM DRAM (Fast Page Mode) est une amélioration déjà ancienne des DRAM basiques. Le « mode page rapide » est un mode de fonctionnement où, au lieu d'envoyer les données mot par mot (habituellement un mot fait 8 bits, un octet donc) la mémoire renvoie des « rafales » ou chapelets de 4 mots d'un coup, quand les données désirées sont rangées consécutivement sur la même ligne mémoire. Seul le premier mot utilise la procédure de lecture normale (envoyer l'adresse ligne, valider par RAS, envoyer l'adresse colonne, le CAS, attendre la donnée sur le bus de données) ; pour les 3 octets suivants, on maintient le signal de validation ligne (RAS) actif, puisque les données partagent la même « adresse ligne » et on fournit juste les 3 adresses colonne. Moins d'étapes et donc de délais pour obtenir des données se traduisent par une mémoire plus rapide.



L'EDO DRAM (Extended Data Out) est une amélioration de la FPM. Jusqu'à présent, chaque opération nécessaire à l'écriture/lecture en mémoire s'effectuait séparément, l'une après l'autre. L'EDO, quant à elle, permet de commencer une nouvelle opération de lecture, alors que la mémoire n'a pas encore fini son cycle de travail précédent (par exemple envoyer l'adresse d'une donnée à obtenir, alors que la précédente lecture n'a pas encore retourné le résultat sur le bus de données). Ce chevauchement réduit donc encore le temps nécessaire à une série de manipulations mémoire. Les meilleures DRAM EDO supportent une fréquence de bus mémoire de 66 MHz.

3) LA SDRAM

Arrivée en 97/98, la SDRAM (Synchronous Dynamic RAM) représente une évolution importante des performances de la mémoire dynamique. En effet, les différents types de mémoires traités précédemment fonctionnaient de manière asynchrone, c'est-à-dire à leur rythme plus ou moins rapide, indépendant de l'horloge CPU ; l'adaptation imparfaite entre mémoire et système se payant alors par des temps d'attente. Avec la SDRAM, la mémoire est synchronisée en permanence sur l'horloge du bus système (et le chipset donc), soit généralement 100 ou 133 MHz. De plus, une barrette de mémoire DIMM (format du connecteur de barrette SDRAM) incorpore plusieurs banques de mémoire en même temps (2 en général) qu'il est possible de faire travailler simultanément avec l'aide de la circuiterie de commande intégrée dans les barrettes SDRAM. En fait, les SDRAM sont programmables grâce à leur « mode registre ». Elles disposent d'une palette d'options diverses : plusieurs types de transferts de données en rafale, réglage de la durée du signal CAS, etc, modifiables en passant par le SETUP. Lors de leur introduction, la complexité des SDRAM et le manque initial de norme commune aux fabricants ont créé quelques problèmes de compatibilité d'une carte mère à l'autre. Pour éviter cela, Intel a mis alors sur le papier les exigences minima auxquelles devait répondre toute barrette mémoire SDRAM, et cela a donné le standard « PC ». Les premières SDRAM PC66 étaient conçues pour un fontionnement à 66 MHz. Elles ont rapidement été suivies par les PC100, et dernièrement par les PC133 et PC150 prévues pour du 133 et 150 MHz.

LA BANDE PASSANTE MÉMOIRE

À mesure que les fréquences des CPU ont continué d'augmenter, et malgré des SDRAM plus performantes, le différentiel entre les possibilités des mémoires et des processeurs s'est à nouveau agrandi. À l'heure actuelle, la vitesse de la mémoire vive SDRAM bride à nouveau les performances d'un PC basé sur un processeur très rapide de la classe du gigaHertz, qui heureusement, dispose d'une mémoire cache de niveau 2 fonctionnant à sa fréquence interne pour servir de tampon avec la mémoire principale. Cet effet de bridage est particulièrement criant, si l'on compare les bandes passantes (3) du cache de niveau 2 intégré au processeur, avec la mémoire centrale d'un PC. Sur la base d'un PC utilisant un Athlon à 1 gigahertz par exemple : B. P. cache L2 = 1 giga x 72 bits (8 + 1 octets) = 9 Goctets/s. B. P. mémoire principale : 133 MHz x 64 bits = 1 064 Go/s. On remarque une différence d'un facteur 9 (avec un PIII 1000, on trouverait une plus grande différence encore, car le bus de données entre le PIII et le cache L2 fait 256 bits). Cette constatation souligne que la mémoire se comporte comme un goulet d'étranglement, et que tout gain de vitesse sur la mémoire principale se sentira de manière importante sur les performances globales du PC. Heureusement, deux nouveaux types de mémoires sont apparus à point nommé, qui devraient nous offrir de nouveaux gains au niveau performance : la DDR SDRAM (Double Data Rate) et la DR DRAM (Direct Rambus) mises au point par la société RAMBUS et utilisées par Intel sur ces dernières cartes mère (avec quelques déboires au passage). Nous parlerons en détail de ces mémoires dans le prochain numéro du Delco.

À suivre



JAMAIS VU JUSTICE SI PROMPTE À RÉAGIR QUE POUR L'AFFAIRE AOL. INTERNAUTES, DÉFENDEZ-VOUS ! DANS UN AUTRE REGISTRE, ASHERON'S CALL NOUS A OFFERT UN VRAI MOMENT DE JEU DE RÔLE AVEC LA QUÊTE DU CRISTAL QUI SONGE. SINON, LE RÉSEAU CE MOIS-CI, C'EST AUSSI LES INCANTATIONS DE SACRIFICE ET DEUS EX QUI PASSE AU MULTIJOUEUR. BONNE ANNÉE !

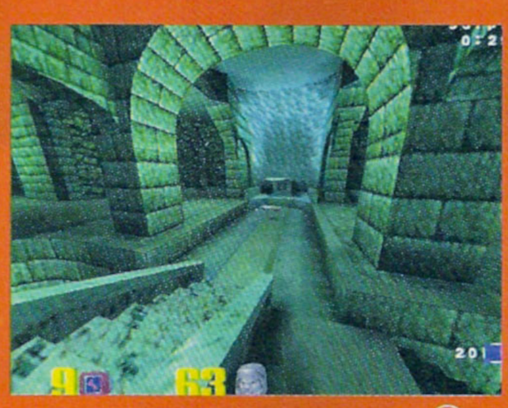
iansolo@joystick.fr

ForFAIT illimITÉ AOL ça s'en va ET ça s'en va

Il semble que quelques abonnés malheureux du forfait illimité/limité d'AOL aient enfin réussi à se sortir de ce mauvais pas. Pour mémoire, la durée minimale de l'abonnement à la souscription s'élève à un an, deux dans le pire des cas. La chose s'est déroulée le plus légalement du monde, grâce à la justice qui a été assez rapide sur le coup. Le premier cas, celui de Stephane G. (qui nous a contacté) aurait contraint AOL à lui remettre une connexion illimitée sans le compteur le déconnectant intempestivement. Cette condamnation d'un tribunal d'instance des Côtes d'Armor ouvre une brèche dans laquelle les utilisateurs mécontents ne cessent de s'engloutir. Ces malheureux, aux dires de certains, sont de plus en plus nombreux, et risquent de s'étendre à l'offre AOL/NC numericable qui souffre à certains endroits de graves problèmes de ralentissements. En attendant, voici un site conseil qui vous aidera peut-être à vous sortir de ce pétrin : http://mageos.ifrance.com/ikebana/ ou bien l'habituel site de la LPIC au http://lpic.nexen.net/

NeT NEwS





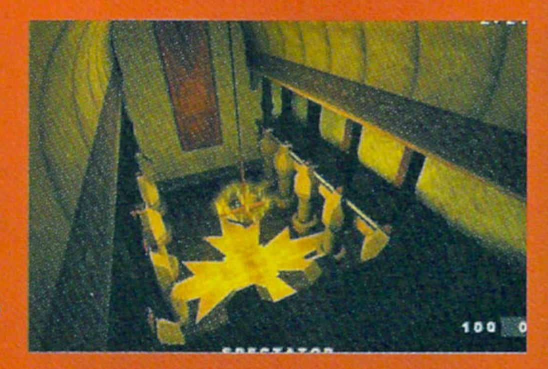
Active IRC

Vous vous souvenez d'Active Worlds ? C'était l'une des premières tentatives sérieuses de monde virtuel. Bon bien sûr, au final, le truc ressemble plus à un IRC dans des mondes bizarres qu'à une balade dans le monde de « Matrix ». Toutefois, c'est gratos (à partir du moment où vous ne voulez pas bâtir votre propre univers) et si on vous en reparle, c'est qu'ils viennent tout juste de se fendre d'une accélération 3D. www.activeworlds.com



POulet à la fraise

Vous aimez mélanger du poulet avec de la confiture de fraise ? De l'heroic fantasy avec de la technologie ? Le mod Quake 3 Middle Earth est donc fait pour vous. Au programme, des maps représentant les hauts lieux de l'œuvre de Joe Jack William Averel Tolkien, tels que la Moria, Mordor, Isengars ou les hauts des Galgals, des models avec des hobbits ou autres spécialités locales, et de nombreux jeux par équipe inspirés par les livres. Ça a l'air mignon tout plein et ça se trouve au http://www.quakexpert.com/middlearth/



PrépAre ton PorTe-mONnaie LuC

Lucas Arts Entertainement vient d'annoncer le développement de Star Wars Galaxies, qui devient le titre officiel de sa série basée sur la licence du même nom. Cette série, développé par Verant (Everquest) Interactive n'est pas autre chose qu'un massive online role playing game où l'on pourra incarner des citoyens de l'Empire au temps de la Guerre des Étoiles. Dans le première jeu de la série, le point de départ sera situé sur la planète Tatouine à l'époque de l'Épisode 5 (du premier film). Le plan de carrière des personnages devrait être très éclectique, avec notamment la possibilité de voyager de planète en planète, de rejoindre un camp ou un autre. Pour l'instant, on n'en sait pas plus techniquement, si ce n'est que Verant introduira deux planètes contenant chacune 50 grosses zones jouables peuplées de monstres. Certains personnages du film seront présents mais ne pourront pas être incarnés. Les premières moutures du jeu devraient voir le jour en 2001. Miam miam miam.

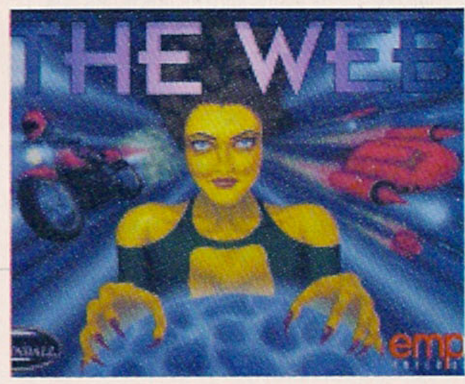
Le prix d'une passion

Fort du succès remporté par les premières rencontres de fans d'Everquest de Las Vegas, on remet la sauce, cette fois en février à Baltimore. On y attend des milliers de joueurs avides de venir dépenser les 85 $ du prix d'entrée. 635 balles !!!!??? Ça doit être le prix demandé pour participer aux championnats de lancer de caviar à la louche de Glosk, Ukraine.

ChARge libre



Nouvelles donnes de jeux chez Freeloader.com, mais cette fois, on a droit à des gros titres comme Viva Football (un jeu de foot mexicain), Empire Pro Pinball (flipper napoléonien), Supercross Kings (Louis XIV et ses 15 ministres s'affrontant lors d'une course de motos). Pour mémoire, Freeloader.com, c'est un site web où l'on peut télécharger des jeux gratos sous certaines conditions, et tout à fait légalement pour peu que l'on dispose d'une liaison Internet qui tienne la route.



telex

L'âge minimum pour participer au Cyberathlete Professional League vient de passer à 17 ans. Ce qui tombe bien, car c'est l'âge légal minimum pour posséder un Railgun en état de marche au Texas.

RoMero joue À L'AGENT immoBILIER

« Je m'appelle John Romero ! J'ai un gros bureau ! Mes jeux sont pas beaux ! » Cette comptine entonnée dans toutes les cours de recréation de Dallas, Texas, semble enfin avoir atteint les dirigeants du Cyberathlete Professional League. Cyberathlete vient de demander à John Romero de lui prêter la moitié de ses bureaux. L'idée est de créer un petit complexe pour donner des conférences de presse, ou faire des réunions. On prévoit d'y aménager une salle de deathmatch avec des écrans géants, entre autres choses. Les gens du CPL, pas pingres pour un sou, ont fait appel à leurs sponsors habituels pour récolter leur nouveau mobilier. Parmi ceux-ci, des P4 1.5 GHz de chez Gateway, des câbles de chez Monster, et des enceintes certifiées THX de chez Klipsch. La mauvaise nouvelle, c'est qu'on risque de retrouver du Daikatana aux prochains tournois de la ligue.



DinGues onlinE



Que faire quand on n'a pas de vie et que l'on est fan d'Everquest. La première des solutions est de jouer à Everquest, ça on le savait, mais la seconde quand on a vraiment du temps et que l'on répond à certains critères (chômeur, mère au foyer, obèse au foyer, adepte du télétravail), est de devenir un « guide » bénévole pour ce jeu. La chose existe aussi dans Ultima Online. On se souvient d'ailleurs que ces derniers ont collé un procès à Origin lorsqu'ils ont essayé de les virer. On demande peu de choses à ces guides : d'être disponibles très souvent, de rester polis et serviables, et surtout, surtout, de ne pas poster des critiques sur le jeu. C'est cette dernière règle que Leza a enfreint. Et du coup, cette jeune femme de 19 ans s'est fait éjecter proprement de cette guilde très prisée. Là où ça devient glauque, c'est que le lendemain, ils ont appris par le mari de la jeune femme que cette dernière s'était suicidée. On passe au grand n'importe quoi lorsqu'on sait que tout ceci n'était en fait qu'une grosse plaisanterie. Ouf ! j'ai bien failli croire qu'il n'y avait que des gens anormaux qui jouaient aux jeux de rôle.



QUELQUES MOIS APRÈS LA SORTIE EN FANFARE DE LEUR FANTASTIQUE JEU, LES PETITS GARS DE ION STORM NOUS SORTENT LE PATCH MULTIJOUEUR TANT ATTENDU. LA PARTIE RÉSEAU EST-ELLE À LA HAUTEUR DE LA CAMPAGNE SOLO ? QUE NOUS RÉSERVENT LES CRÉATEURS DE MODS POUR LES PROCHAINS MOIS ? POURQUOI LES CARDIOLOGUES S'ACHÈTENT-ILS TOUS DES BMW Z3 ? TOUTES LES RÉPONSES SONT DANS LE TEXTE.

ENFIN LE MULTIJOUEUR

DeUS EX

ackboo

Sachez tout d'abord qu'à l'heure où nous écrivons, il n'existe pas encore de patch multijoueur pour les versions non américaines de Deus Ex. Dans une récente apparition sur un forum du site de Ion Storm, Warren Spector a déclaré qu'il « espérait » qu'un patch pour les versions internationales du jeu sortirait bientôt, insistant lourdement sur le fait que ce n'était pas une promesse définitive et qu'il n'y avait aucune date confirmée. Alors nous, pauvres joueurs français de Deus Ex, il ne nous reste plus qu'à attendre et à croiser tous les doigts disponibles. Ceci dit, il serait vraiment très étonnant (et bien scandaleux) qu'Eidos ne fasse pas l'effort de sortir un patch pour les acheteurs européens...

Enfin bref, nous avons sorti de nos tiroirs une belle boîte américaine de Deus Ex (avec les dédicaces de l'équipe de développement dessus, s'il vous plaît) et nous avons donc tout de même pu installer sans problème le patch multijoueur, qui passe le jeu en version 1.104fm. Joie, un petit bouton Multiplayer apparaît en bas du menu classique. L'interface est sans reproche, avec un browser de serveur basique mais efficace. On ne peut d'ailleurs pas dire que le nombre de serveurs soit délirant (une petite trentaine), et les joueurs sont assez rares.





Une tentative D'ADAPTATION

Trois modes de jeu sont disponibles : le Deatmatch bien sûr, le Basic Team Deathmatch et l'Advanced Team Deathmatch. La différence entre ces deux derniers est simple. En version Basic, on débute avec les augmentations de son choix et toutes ses compétences au maximum. En Advanced, en revanche, il faudra gagner ces augmentations en cours de partie et faire progresser son niveau dans les différentes compétences en éliminant d'autres joueurs. Les nano-augmentations sont, à quelques différences près, les mêmes que dans la campagne solo. En les activant, on pourra par exemple devenir invisible, disposer d'un bouclier d'énergie, d'un bouclier EMP, d'une protection contre les armes balistiques, éliminer le bruit de ses pas ou encore améliorer sa vision.



Vous le voyez, à quelques menus détails près, on se retrouve en terrain connu. Les développeurs n'ont pas voulu transformer complètement le jeu, ils ont juste adapté tous les éléments que nous connaissions à la sauce multijoueur. Ainsi, les armes sont presque identiques à la campagne solo (zoom sur certaines armes, dégâts modifiés...). Les caméras et les tourelles de défense sont aussi de la partie ; on pourra même leur ordonner d'attaquer les joueurs adverses en hackant les ordinateurs ou les terminaux de contrôle (c'est d'ailleurs une tactique très payante). Les compétences sont aussi reprises dans le jeu multijoueur : crochetage de serrure, piratage, capacité à utiliser les différents types d'armes, bref, le vétéran de la campagne solo ne sera pas dépaysé.

Le minimum SYNDICAL

Soyons francs, même si le multijoueur dans Deus Ex est loin d'être raté, il ne procure pas les mêmes extases ludiques que la campagne solo. Les parties sont banales, le rythme est un peu lent, les armes sont moyennes, on découvre vite que seules quelques augmentations et compétences, comme l'invisibilité et la vision améliorée, sont vraiment utiles. En plus de ça, les cartes ne sont pas géniales, elles sont peu nombreuses (seulement cinq) et souvent trop sombres, même avec un gamma poussé à donf'. Mais le but de Spector et de ses potes n'était clairement pas de nous enchaîner au clavier et de nous faire jeter aux orties Counter-Strike ou Quake 3. Ils se sont contentés du minimum syndical pour nous dire : « Voilà les gars, ça marche ; maintenant à vous de bosser ». Ce patch est surtout là pour permettre à la communauté des joueurs de nous préparer de bons petits mods et, comme vous allez le voir dans l'encadré qui suit, du monde se bouscule déjà au portillon.

QuELques MOdS en CHantIER POur DeuS EX

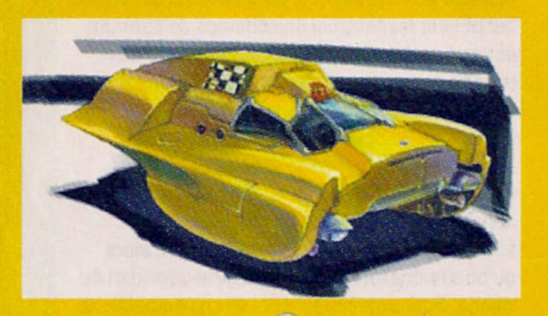


DEUS FORTRESS

Une équipe d'une vingtaine de personnes prépare déjà depuis pas mal de temps un clone de Team Fortress pour Deus Ex. Ils prévoient de nombreuses classes de personnages (Recon, Pyro, Marines, Rangers, Thief, Hacker...) et un arsenal tout neuf comprenant notamment une nano-hache, un boomstick, des fusils à pompe et tout plein de grenades rigolotes.

ESSEDARIUS

Essedarius sera un mod solo qui nous mettra dans la peau d'un chauffeur de taxi du futur. Les combats se dérouleront aussi bien à pied qu'en voiture, avec la possibilité de monter des armes sur son taxi. On nous promet aussi des boutiques pour acheter et échanger des biens, un système de missions qu'on pourra accepter ou refuser, et des décors urbains gigantesques. Tout cela paraît très ambitieux, reste à savoir si les développeurs iront jusqu'au bout...



MODUS MORIENDI

Ce mod proposera deux types de parties multijoueur : du match par équipe et des missions en coopératif. Les matchs par équipe opposeront un groupe de contre-terroristes à une bande de - bravo vous avez trouvé ! - terroristes. Chaque camp disposera de nano-augmentations particulières, créées pour favoriser le jeu en équipe et la coordination entre les joueurs.

COLD HEARTED

Ce mod solo, qui devrait comporter une partie multijoueur, se déroulera dans un monde glauque où les humains, en surpopulation dans toute la galaxie, font appel à des agents nano-augmentés pour faire le ménage. Cold Hearted devrait permettre de conduire des véhicules et d'avoir accès à tout un nouvel arsenal.



REDSUN

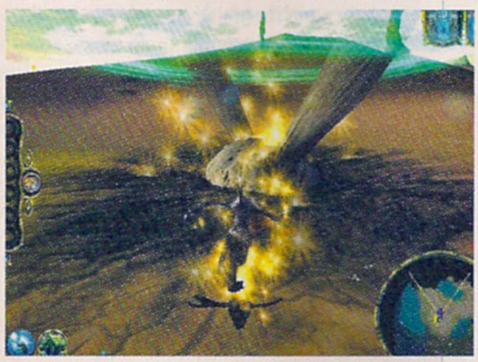
Il n'y aura pas de nouvelles armes ni de nouvelles fonctionnalités sur ce mod, mais vingt-et-une nouvelles missions en solo. On reprendra le rôle du gars Denton qui, cette fois-ci, se retrouvera au beau milieu de Tokyo après avoir été kidnappé par le gouvernement japonais. Certains membres de l'équipe du mod sont des « level designers » professionnels, ce qui devrait expliquer la qualité de la réalisation. À surveiller.

De nombreux autres mods pour Deus Ex sont en préparation. Si vous voulez en savoir plus, le Deus Ex Mod Headquarters est le site de référence en la matière : ***http://www.rpgplanet.com/deusex/modhq/***



SACRIFICE EST NON SEULEMENT UN JEU SUPERBE TECHNIQUEMENT PARLANT, MAIS IL PROPOSE AUSSI UN MULTIJOUEUR TRÈS NERVEUX, SITUÉ À L'EXACTE FRONTIÈRE DE LA STRATÉGIE ET DE L'ACTION. LA GROSSE INNOVATION POUR UN JEU DE TYPE STRATÉGIE TEMPS RÉEL EST QU'IL BLOQUE LE JOUEUR SUR UNE SEULE CRÉATURE, SON MAGICIEN. DE CE FAIT, CELA REND IMPOSSIBLE LE CONTRÔLE DU TERRAIN DANS SON ENTIER. RESTE LA DESTRUCTION DE L'AUTEL ADVERSE (QUI AMÈNE À UNE VICTOIRE), ET CELA AU PRIX DE PERTES SOUVENT LOURDES.

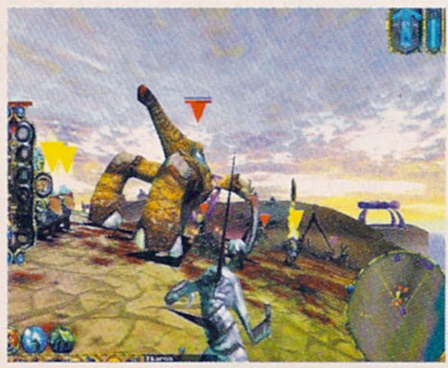




L'ESPRIT DE SACRIFICE

Bob Arctor

Pour dominer efficacement ses petits camarades, il faut se procurer les objets suivants : pantalon en latex, martinet, deux paires d'escarpins à talons hauts, cinq mètres de corde de nylon (ou de ficelle de la Poste pour les moins riches), tenailles, chalumeau, perceuse avec une mèche de 0.6, ainsi que deux œufs frais.
Le jeu, bien qu'il se prenne en main assez rapidement, demandera à tous les protagonistes une maîtrise de la map et un contrôle de la majorité des manalithes, pour vaincre. Si l'esprit fait penser au contrôle des champs de tibérium dans un certain jeu de Westwood, il sera bien difficile de garder efficacement ces biens si durement acquis, par le simple fait qu'il est impossible de construire des tourelles laser autour de ceux-ci.
Il n'y a rien de plus rageant, alors qu'on s'est approprié les deux tiers des endroits stratégiques, que de se les voir pomper, alors qu'on a le dos tourné, par n'importe quel idiot du village. Pour empêcher le vol de ses manalithes, il faut impérativement leur adjoindre un gardien. Il n'est pas indispensable d'y coller sa créature la plus puissante : une sentinelle de taille moyenne fera souvent l'affaire. À éviter toutefois, les unités tirant à distance. Préférer les volants, souvent plus difficiles à toucher. Lorsque ces gardiens sont attaqués, il est primordial de garder un œil sur leur vie. Au besoin, on peut envoyer des créatures gardées en réserve dans les environs immédiats du combat.
Ce que je sous-entends en proposant tout cela, c'est qu'il faut y réfléchir à deux fois avant de se téléporter au moindre bruit de combat. Tout d'abord parce qu'à un certain stade du jeu, la perte d'une manalithe aura bien peu d'importance, et constituera souvent une diversion idiote. L'autre raison, c'est que la téléportation n'emmènera pas forcément tout votre corps expéditionnaire avec vous. En effet, seules les bestioles situées dans les trois mètres autour de votre personne profiteront de votre sort. Les autres resteront comme des connes à l'endroit que vous avez quitté, en vous attendant ou en cherchant à vous rejoindre selon leurs ordres.



Ne jamais hésiter à invoquer une grosse créature et à la faire apparaître en plein milieu des combattants.



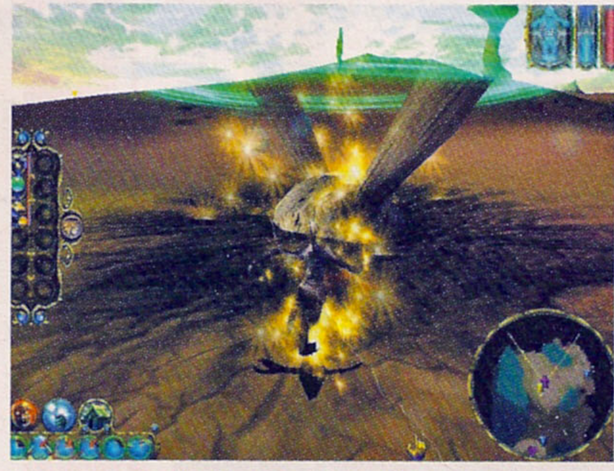
Attribuer des gardiens aux manalithes les plus importantes stratégiquement.

RAMassage d'âmes
LE LUNDI ET VENDREDI
à 20h45

La collecte d'âmes est l'acte le plus important que vous pourrez accomplir dans Sacrifice.
Ça a l'air idiot comme ça, mais lors d'un combat, tournez autour de la mêlée en balançant des sorts de-ci, de-là. Au moment où une ou plusieurs de vos créatures seront en train de crever, jetez-vous un sort de vitesse pour aller récupérer leurs âmes (bleues). Si possible, attirez les







La conquête des manalithes doit se faire dès les premières minutes de la partie.

ennemis qui vous attaquent le plus près de votre autel. Ce sera autant de temps de gagné lorsque les medics devront regagner ce dernier pour un sacrifice d'âmes. Lorsque l'ennemi arrive à piquer l'une de vos âmes, essayez autant que possible de buter les doctors avant qu'ils ne s'amusent à sacrifier vos compagnons.

DES ennemis AU cuL

Si à un moment vous vous sentez soudainement très seul, et que vous allez mourir parce que la mort elle-même est à vos trousses, n'hésitez pas à vous lancer un sort de vitesse et à vous précipiter vers votre autel. Ce sera autant de temps de gagné lorsque vous devrez vous faire ce trajet à pinces sous « les traits » d'un fantôme. N'hésitez surtout pas à vous protéger derrière vos hommes, en courant à travers un groupe compact. Côté sorts, les meilleures défenses se trouvent dans les murs magiques que vous pourrez élever. Les murailles d'effroy ou d'épines sont d'une efficacité assez convenable pour fuir vers un havre de paix. De plus, ces sorts se lancent assez vite. La plupart du temps, les ennemis en attaque auto renonceront au combat pour agresser vos camarades. Établir des groupes est encore plus indispensable que dans les autres jeux. Mais en raison de la grande confusion qui règne lors des combats, il est primordial de les trier en groupes distincts par types d'unités : volants, tir à distance, force de frappe. Le secret de la victoire réside aussi dans la bonne utilisation des raccourcis et dans la maîtrise des formations. Rappelons que les raccourcis sont entièrement customisables, et qu'il est donc tout à fait indiqué de créer les vôtres. Mettre des archers en demi-cercle est aussi idiot que de leur donner des flèches en pâte à modeler. Il faut s'entraîner à tracer les formations dans les airs. C'est de loin la méthode la plus rapide.

SORCIERS, créaturEs et SORTILÈgES

Bien souvent, si votre adversaire est un féru des attaques massives, il sera plus utile d'invoquer une créature coûtant une âme qu'un gros truc en valant trois. Multiplier le nombre des créatures présentes permet d'en placer quelques-unes en réserve, d'avoir un nombre suffisant de manahors et d'éviter que votre Jabberwocky se fasse déborder par vingt rangers se précipitant sur votre magicien.





Chez Charnel, on aura tout intérêt à utiliser des armées de Fallen (d'un rapport qualité/prix assez excellent). Les Styx, proprement effrayants, s'occuperont du devenir de vos ennemis les plus puissants, pour peu que vous en ayez deux ou trois dans vos rang. Pour lutter contre un ennemi fana d'unités volantes, préférez les Flame Minions si vous jouez en Pyro. Elles feront des ravages contre ces gros insectes volants. Chez James, procurez-vous dès que possible une gargouille, qui deviendra vite votre unité volante la plus énervante, balançant des gros cailloux d'une tonne sur des pauvres Rangers.

Quoi de plus lourdingue, pour un adversaire terrestre, que d'être à la colle avec le père Stratos ? Le Brainiac peut, à plusieurs, virtuellement décimer une grosse armée. Le Seraph peut provoquer des ravages parmi les rangs adverses, et surtout casser une attaque en prenant la tête à l'unité la plus puissante. Le Chain lightning est un sort radical, qui devrait idéalement être utilisé par un magicien attaquant en solo. La tornade, quant à elle, deviendra bien vite votre sortilège fétiche, même s'il coûte des tas de mana.

Chez Persephone, on prendra soin de posséder un ranger, très utile pour débusquer les unités ennemies vous préparant un tour pendable au détour d'une colline. Les trolls constitueront, en groupe, le gros de votre armée. Un sort de vitesse jeté sur un ou deux de ces olibrius, juste avant un combat, sera une idée tout à fait valable. Le gremlin jouera le même rôle que le Seraph chez Stratos. Pourquoi s'en priver ? Côté sorts, le Vine Wall est non seulement impressionnant, mais permet aussi de faire table rase du gros d'une armée ennemie. La pluie de grenouille, jetée dans une « base » ennemie sera aussi source de gros chagrins.



POUR LA PREMIÈRE FOIS DANS LA COURTE HISTOIRE DES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS, UN UNIVERS A ÉCHAPPÉ AU CONTRÔLE DE SES CRÉATEURS. POUR LA PREMIÈRE FOIS, DES MILLIERS DE JOUEURS ONT VIBRÉ À L'UNISSON POUR UNE AVENTURE QU'ILS AVAIENT EUX-MÊMES CRÉÉE. POUR LA PREMIÈRE FOIS, NOUS AVONS EU UN PUTAIN DE VRAI ÉVÉNEMENT ROLEPLAY. OUAIP, ASHERON'S CALL, C'EST VRAIMENT TROP BIEN.

ASHERON's CaLL





A la différence de Verant qui prend ses abonnés pour des moutons et sort des extensions payantes, les coyotes de Turbine ont montré qu'ils avaient tout compris. Et pas qu'eux puisque cet événement n'aurait pas été possible sans le bon esprit qui règne chez les joueurs. C'est de telles expériences qui vous rendent confiant dans l'avenir. Certains Jeux de Rôles Online Massivement Multijoueurs sont autre chose qu'une énorme pompe à fric.

Je veux ÊTRE UN héros

Tous les mois depuis maintenant un an, a lieu un événement majeur dans le monde en permanente évolution d'Asheron's Call. On a eu l'hiver perpétuel, la guerre contre les Shadows, la découverte du Nexus… Tous ces événements ont contribué à rendre palpables le scénario et la mythologie d'AC, et ont provoqué des changements visibles dans la géographie de Dereth (apparition de spires, villes rasées, découverte de nouvelles îles…). Pourtant,





Sur les nouvelles îles, des donjons sont accessibles par la bouche des têtes en pierre.

les quêtes ultimes permettant de faire évoluer le scénario étaient hors de portée des joueurs de base (coins super malfamés, big boss surpuissants). Ce que veulent les joueurs, c'est que leurs actions infléchissent directement le cours du scénario. Ils sont gravement atteints, les joueurs (moi le premier). Ils veulent être des héros.
C'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Pour le patch de novembre, Turbine nous a permis de nous impliquer au plus haut niveau du scénario.
Pour résumer, Bael'Zharon, une entité très très maléfique (à la Paul Lovecraft) est prisonnière d'un Cristal depuis 2000 ans. L'emplacement du donjon a été localisé et, il y a plusieurs mois, lors d'une autre quête, quelques joueurs ont passé un pacte avec Bael'Zharon et sont devenus des Dark Master shadow. Leur plan infâme : détruire le cristal pour libérer BZ qui, mal réveillé, irait courir la campagne avec ses hordes de mignons.
Ce qu'a fait Turbine, c'est qu'il a mis le cristal dans un donjon uniquement (enfin, presque) accessible aux PK (player killers, tueurs de joueurs).
Nous avions donc le choix entre détruire le Cristal ou au contraire le défendre en repoussant les attaquants. Ce qui a suivi a complètement dépassé les prévisions des concepteurs et l'attente des joueurs.

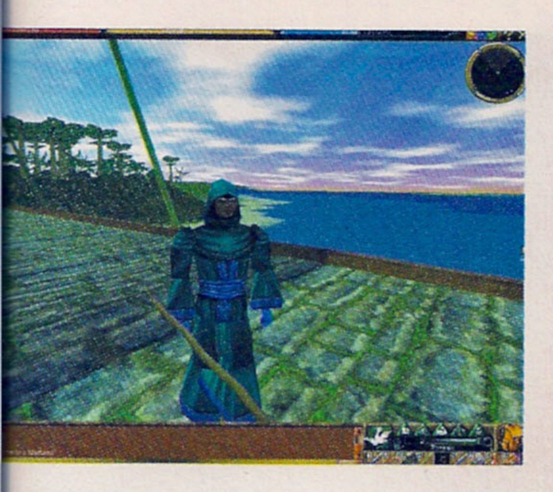
Iansolo



Harry le Herald, entouré de vaillants Defenders. Coucou Lys !







Defenders OF THE HERALD

Alors que sur la plupart des serveurs, le Cristal a été détruit dès les premiers jours, un serveur a organisé une défense formidable. Ce serveur, c'est Thistledown. Faut dire que c'est pas un serveur de tafioles. C'est celui qui abrite le plus haut niveau du jeu (Tim the Enchantor, pas loin du niveau 110) et celui où joue votre serviteur (à Joystick les jeux vidéo c'est notre passion). Sous la houlette de Mythrandia et Amid - deux joueurs de haut niveau qui avaient oublié qu'ils avaient une vie - s'est monté The Defenders of the Herald. Composé de joueurs du monde entier, ce groupe de vaillants aventuriers a accompli un tour de force : assurer 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 et pendant un mois entier la défense du Cristal, affectueusement rebaptisé Harry.
La tâche des défenseurs était incroyablement difficile. Malgré l'emploi d'espions pour surveiller les abords du donjon et l'organisation de raids contre les villes abritant les quartiers généraux des attaquants, les défenseurs vivaient dans l'angoisse. À n'importe quel moment, l'assaut pouvait être donné. Cela obligeait les défenseurs à se maintenir en permanence protégés contre tous types d'attaques. Une dépense astronomique en thunes, composants et recharges de mana. Tout aussi impliqués, les joueurs qui ne faisaient pas directement partie de la défense participaient à leur manière en effectuant des donations (en espèces, en équipement, en composants). On se serait cru dans le Téléthon du online.

ÉPILOGUE

Contre toute attente, et malgré la valeur des attaquants, la défense a tenu jusqu'au bout. Nombreuses furent les tentatives, mais elles furent toutes repoussées. Un exploit. Turbine allait se trouver devant un précédent dans l'histoire du jeu en ligne : un de ses serveurs faisait diverger le scénario global. Ce qui était impossible.







Raid contre le Cristal : les attaquants se téléportent.



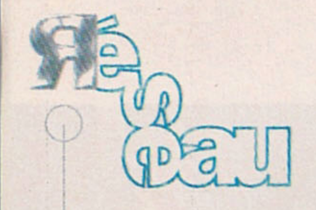
Ils s'en sont tiré avec brio, sans froisser la susceptibilité de leurs ouailles qui s'étaient données à fond. Vidorian, le joueur qui avait obtenu la Shadow stone et passé un pacte avec le démon Bael'Zharon, est descendu dans le donjon, accompagné de deux cameramen, des administrateurs de Turbine. L'idée était de filmer la scène pour pouvoir en faire profiter ensuite tous les joueurs d'AC (le fichier .avi est en cours de montage, je suis bien impatient de voir ça). Tout devait être réglé en quelques minutes (grâce à l'utilisation de gaz moutarde, le Black Breath). Ce qui s'est passé alors vaut son pesant de cacahouètes. Surpuissants comme ils étaient (4 000 points de vie, 2 000 dans toutes les stats), les attaquants se sont fait buter. L'équipe de développement, qui surveille l'événement depuis une salle de conférence, est morte de rire. Surtout quand elle voit les défenseurs sauter à pieds joints sur le cadavre d'un des admins. Ensuite, pas moyen de toucher le Cristal (le bougre est passé du niveau 200 au niveau 400 grâce aux sacrifices des joueurs). Ils finissent par en venir à bout après s'être sérieusement demandé si le Cristal ne développait pas une vie propre. Cristal qui songe ? Tiens, ça me rappelle un bouquin de Sturgeon.
Dans l'histoire des MMORPG, on avait déjà eu l'attaque de Trinsic dans Ultima Online, mais on se souviendra des Defenders of the Herald d'Asheron's Call. Tout le monde s'en souviendra d'ailleurs, puisqu'un monument va être dressé dans Thistledown (et uniquement sur ce serveur) pour commémorer leurs exploits.



Cette vieille canaille de Bael'Zharon.

LEVELLING, TROISIÈME PARTIE

Tout en participant au support de mes amis défenseurs, j'ai continué à développer mon personnage d'archimage. Après trois mois de jeu, il va tranquillement sur son niveau 45. Ce qui lui ouvre les portes de l'île d'Aerlinthe et ses trésors fabuleux. Avis à tous ceux qui voudraient rejoindre AC aujourd'hui : on peut progresser très vite. L'idée est d'affronter des



adversaires toujours plus balèzes. Après avoir traîné du côté des Lugians Citadels, je me gave de points d'expérience dans les Black Spawn Den. Ces donjons sont remplis de tuskers, des espèces de gros singes aux poils roux (niveaux 127 et 159) qui vous envoient fouler le territoire de vos ancêtres en une seule claque si vous êtes mal protégé. Ma protection ? Une vania double épaisseur, euh non, une robe de magicien avec capuche, plutôt. Avec les sorts appropriés, cette robe peut devenir la plus formidable armure du jeu. Le hic ? les protections durent à peine plus de 15 minutes. Et dès qu'elles sont tombées, vous vous retrouvez tout nu avec une armure 0. À se demander si les mages ne sont pas beaucoup plus couillus que les guerriers avec leurs grosses armures. Mais bon…





Anadil of Shakrassekor (niveau 516).

Pour passer à la vitesse supérieure, l'apprenti mage devra donc être capable de lancer des sorts de niveau 6 (Armor, Bludgeon protection, Bludgeon Bane). Avec ça, les coups des tuskers ne feront guère plus de 10 points de dégâts. L'attaque ? Les drains de vie, mes amis, comme contre les lugians. Après 4 drains de niveau 1, un monstre a perdu 75 % de sa vie. Une grosse boule de feu et l'affaire est conclue. Dans BSD, on a vite fait de se retrouver entouré d'une floppée de tuskers. C'est là que rentre en compte l'habileté du mage. Savoir placer des drains de stamina et des stamina to mana pour se recharger en plein combat. Autre ruse : se placer dans le coin d'une pièce pour ne pas avoir à affronter plus de 3 tuskers à la fois. Quand on sait que chaque tusker guard tué rapporte 16 000 points d'XP,



Rien de tel que Black Spawn Den pour faire monter ses stats.

on comprend les gains astronomiques en expérience. Dernier conseil : lancer les mêmes sorts de protection sur les gants que sur la robe ; les tuskers adorent vous frapper sur les doigts.

TOUJOURS plus de QUÊTES

Mais le levelling peut être gonflant à la longue. Entre deux séances à BSD, j'ai continué à explorer Dereth et accompli moult quêtes en solo ou en groupe. Certaines d'entre elles permettent de récupérer des objets très utiles pour la suite.
La plupart de ces quêtes sont abondamment documentées dans les sites AC, reportez-vous aux liens à la fin de cet article.

Hollow Weapon : une quête risquée qui vous oblige à descendre dans les Lugians quarry. Les lugians qui s'y trouvent sont armés d'hollow weapons qui traversent les protections magiques. Les mages doivent donc s'y rendre avec de vraies armures. Là-bas, on récupère un minerai spécial (low-grade ore). Une fois raffiné et présenté au Magma Golem du cratère, avec le moule ad hoc, ce minerai permet la fabrication d'une hollow weapon. Cette arme est surtout utile en PK (mais le look est sympa).

Hamud Katar : une quête assez longue qui vous mettra aux prises avec nos amis de





trente ans, les redoutables shadows. Le katar est une arme de combat à mains nues, compétence naturelle de mon personnage Sho (asiatique). Grâce à cette arme magique (plusieurs sorts intégrés), je peux combattre efficacement des monstres de bas niveau, ce qui évite d'avoir recours à la magie pour le menu fretin.

Baron Collier Mine : cette quête est à conseiller à tous les joueurs. Facile d'accès pour les petits niveaux, elle permet de récupérer un collier magique qui ajoute 15 points de vie à celui qui le porte. À noter que ce sort est cumulable avec un sort d'endurance qui ajoute aussi de la vie.

Soul Fearing (3 towers) : 3 tours de difficulté croissante (morts-vivants, squelettes, liches). Permet de participer à un grand tirage du loto à la fin. En fait, on obtient une clef ouvrant 4 coffres. Le butin est



Abonnez-vous !

Votre joystick

Pour 24 F

Au lieu de 38 F

C'est possible



1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC
+ 1 BOOKLET SOLUCES

CHAQUE MOIS !



11 numéros par an

259 F seulement

au lieu de 418 F

B U L L E T I N D' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n°s) pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔

Date d'expiration : ⊔⊔ ⊔⊔

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : ⊔⊔⊔⊔⊔

Ville : ....

Date de naissance : ⊔⊔ ⊔⊔ 19 ⊔⊔

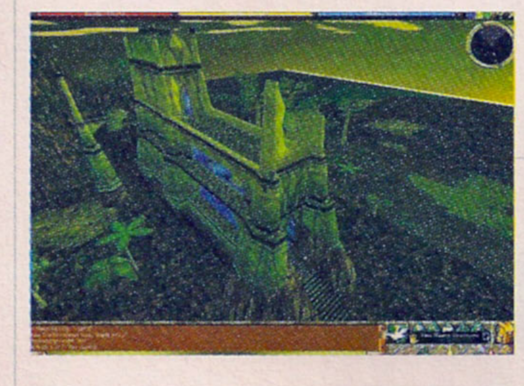
Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPS22




J'apprends à danser le slow avec un Diamond Golem (niveau 275).






Un exemplaire de Foul Moarsman, bien dans l'esprit H.P. Lovecraft.

aléatoire mais un des coffres peut renfermer de bons objets. À vous de trouver lequel.
Lightning Vault : la plus facile des quêtes des Majors Stones. Les Majors Stones sont des pierres précieuses magiques qui permettent d'enchanter de manière permanente les Atlan Weapons (meilleures armes du jeu - ne peuvent être perdues en mourant) et les armures GSA (ne peuvent être perdues aussi). On y affronte des créatures électriques.
Acid Vault : alors là, c'est l'antichambre de l'enfer. Ma plus grosse suée dans AC. J'ai fait cette quête avec le groupe des Dereth Explorers et l'appui de guides expérimentés. Accès difficile dans les Dires, labyrinthes à l'intérieur, hordes de soldats Othoï (insectoïdes très très résistants qui vous broient avec leurs mâchoires et crachent de l'acide). Au fond, les monstres se régénèrent à une cadence non autorisée par la convention de Genève. Petits joueurs : à éviter !
Le Sanctuaire : l'événement de novembre a permis la découverte d'un archipel de nouvelles îles. Ces îles, de difficulté progressive, sont magnifiques mais peuplées d'une palanquée de sales bestioles (plantes carnivores, putrid moarsmen, morts-vivants, zephyrs XXL, etc.). À noter que la plupart de ces nouveaux monstres sont résistants à la magie.
Les archers et autres guerriers seront avantagés. Si vous parvenez en un seul morceau à la dernière île (peu probable), vous serez récompensé par l'un des plus beaux points de vue de Dereth.
Une cathédrale surplombant des chutes d'eau. Si votre personnage connaît la magie des portails, il est possible d'apprendre un sort (144 combinaisons) pour se rendre directement à la cathédrale. C'est là-bas qu'on trouve l'entrée du donjon du Herald. Pour y accéder, il faut reconstituer une clef.
Healer's Heart - Staff of the Nomads : si on a le cœur bien accroché et qu'on se trouve à la Cathédrale, on peut s'amuser à essayer de récupérer ces deux super objets. Il faut juste se farcir Anadil of Shakrassekor (niveau 516) et son pote Asmolum the Worm. Honnêtement, les mages n'ont aucune chance. C'est le moment d'apprendre à redevenir humble et d'aider ses potes les archers (les seuls à être efficaces sur ces monstres) en les soignant. Rien ne vaut le travail d'équipe !



Liens utiles :
La Bible : http://cod.xrgaming.net/
Sites anglo-saxons :
http://www.tip.it/wizard/ac/
http://www.tip.it/wizard/ac/actrade/
http://www.technosushi.com/orionslair/index.shtml
http://acvault.ign.com/
Sites francophones sympas :
http://ac.lasource.net/
http://darkfuries.free.fr/
http://ac.roy.org/
Utilitaires :
Slitpea, indispensable pour la recherche des sorts : http://cc.xrgaming.net/taper/index.html
AC Explorer, pour planifier ses déplacements : http://www.zuggsoft.com/ac/ac.asp
AC Monster, tout sur les monstres : http://net-marks.com/acmonster/
AC Tracker, l'équivalent d'Uomap : http://www.geocities.com/asherontracker/

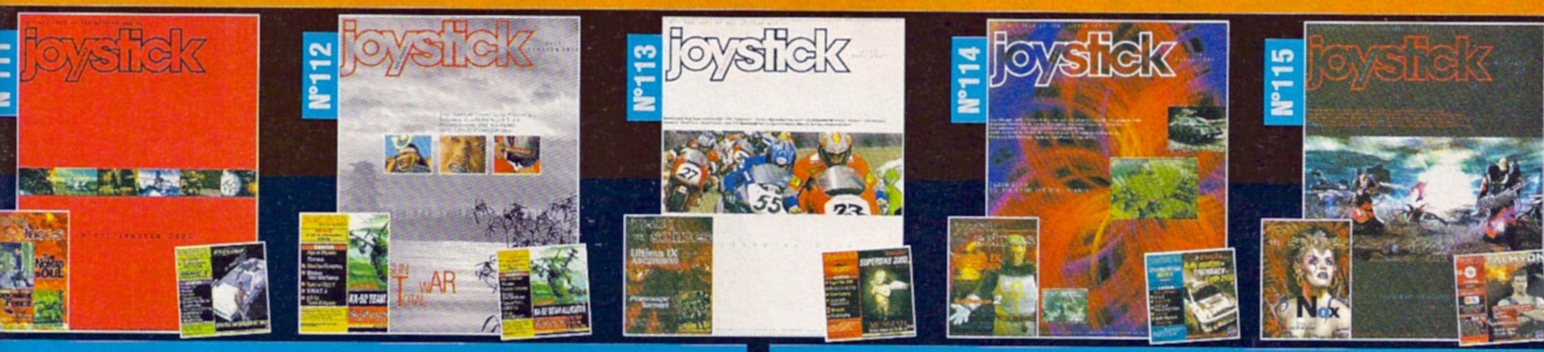



La quête des Trois Tours : chouette modélisation de squelettes.



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



1 Tests : Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
le CD : Interstate '82, Flanker 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
uce : The Nomad Soul - Aide de jeu : Opposing Force

2 Tests : Ultima IX Ascension, Planescape Torment, Hangsim, KA-52 Team Alligator, Toy Story 2, Fly Airliner Series 757-200
le CD : Shogun Total War, KA 52 Team Alligator, Pharaon, Age of Wonder, Shadow Company, Spec Ops 2, Swat3
es de jeu : Opposing Force, Supreme Snowboarding - Soluce : Rayman 2

3 Tests : Superbike 2000, Final Fantasy 8, The Sims, Battlezone 2 , Beetle Crazy Cup, Delta Force 2, Airport Inc., South Park Rally
le CD : Superbike 2000, Imperium Galactica II, Ford Racing, Beetle Crazy Cup, Messiah, Final Fantasy 8
es de jeu : Ultima IX Ascension 1re partie, Planescape Torment

4 Tests : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters, Grand Prix World, Nerf Arena Blast, Invictus, Theocracy
le CD : Rally Masters, Theocracy, Bust-A-Move, Croc 2, Opposing Force, Invictus
es de jeu : Ultima IX Ascension 2e partie, Battlezone 2

5 Tests : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear:Urban Op, F1 2000
les CD : Ground Control, Tachyon The Fringe, NFS Porsche 2000, Dark Project 2, Devil Inside, Evolva, NOX, Rollcage 2, Sudden Strike…
e de jeu : NOX

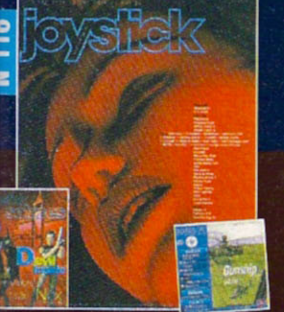
116 Tests : Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
Sur le CD : Virus, Mankind, Les Fourmis, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
Soluce : Devil Inside - Aide de jeu : Urban Operation

117 Tests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2 , Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
Sur le CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
Soluce : Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

118 Tests : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, LNF Manager, F1 Manager, René Arnoux Karting, Star Trek : Voyager Elite Force, Warlords Battlecry, Klingon Academy, Icewind Dale Sur le CD : Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire, Star Trek Elite Force, Bang Gunship Elite, Dog Fighter, The Gift, Infestation, Thandor
Soluce : Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

119 Tests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang Froid, Rugby 2001, Homeworld Cataclysm Sur le CD : Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The Conquerors, Tony Hawk Pro Skater 2 Soluce : Deus Ex

120 Tetss : Crimson Skies, Gift, MTV Skateboarding, Alerte Rouge 2, NHL 2001, Mercedes-Benz Truck Racing, Resident Evil 3, Midtown Madness 2
Sur le CD : No One Lives Forever, Starfleet Command Vol. II, FAAK2, Screamer 4x4, Insane, Gunlock, Sidney 2000, Metal Gear Solid
Soluce : Deus Ex (suite), Homeworld Cataclysm - Aide de jeu : : Alerte Rouge 2











COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Je commande le(s) numéro(s)
(…chez la case correspondant au numéro souhaité)
38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de ……………F

82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

Je commande les hors-série (frais de port gratuits)
…12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
38 F le numéro, soit un total de ……………F
…15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
38 F le numéro, soit un total de ……………F
…10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
49 F le numéro,soit un total de ……………F
…14 1 Jeu complet (Zork)
59 F le numéro,soit un total de ……………F
…13 1 Jeu complet (Hexen II)
79 F le numéro, soit un total de ……………F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande ……………… reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de ……………F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ……………F

Nom ……………………………… Prénom ………………………………
Adresse ………………………………………………………………
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ………………………………………

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !
LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

GRAND CONC

UN DÉLUGE DE CA

1 ÉCRAN
IIYAMA 19"
NOUVELLE GÉNÉRATION





DES KITS
SURROUND 5.1



OURS
DEAUX

B-17
FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH





DES CARTES GEFORCE 2 MX

94 INTÉRÊT

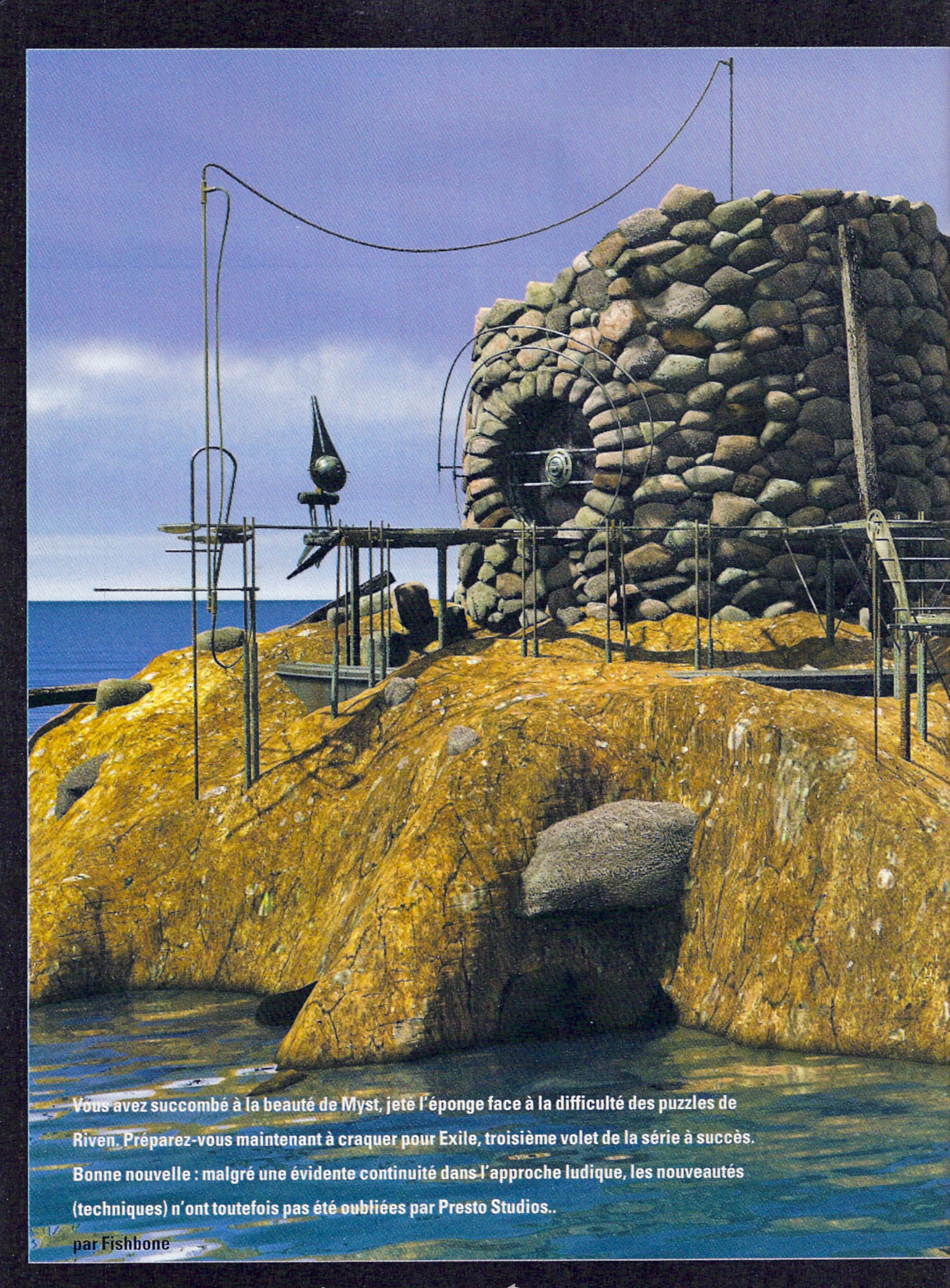
MEGASTAR joystick

En jouant sur

3615 joystick

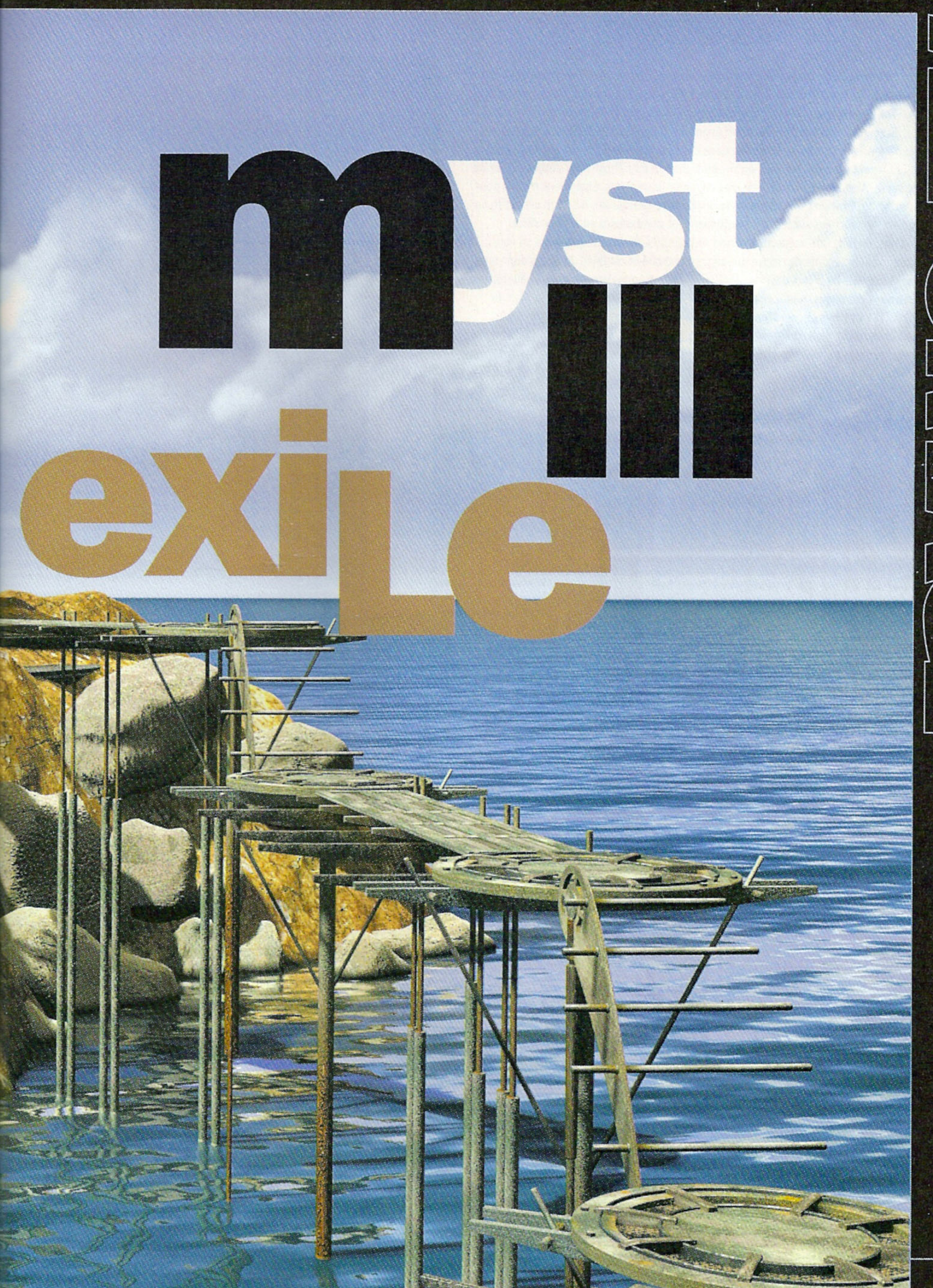
1,28 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC



Vous avez succombé à la beauté de Myst, jeté l'éponge face à la difficulté des puzzles de Riven. Préparez-vous maintenant à craquer pour Exile, troisième volet de la série à succès. Bonne nouvelle : malgré une évidente continuité dans l'approche ludique, les nouveautés (techniques) n'ont toutefois pas été oubliées par Presto Studios..

par Fishbone



Genre : Puzzle **Éditeur :** Mattel Interactive **Développeur :** Presto Studios / États-Unis **Sortie prévue :** Avril 2001

C'est donc à San Diego, en Californie, que nous nous sommes déplacés pour rendre visite à Presto Studios. C'est à ces messieurs que nous devons des titres comme The Journeyman Project, Legacy Of Time, Buried In Time, ou encore Star Trek : Hidden Evil. Question aventure, on peut dire que nos amis ont une certaine expérience en la matière. Me voici donc assis dans un vieux canapé, prêt à écouter sagement la présentation du jeu, tout en sirotant un soda autochtone par définition saturé en gras de sucre. Alors que l'ensemble de mes collègues européens, également invités pour cette présentation, finit de s'installer dans la petite salle de réunion, mon œil est attiré par moult esquisses accrochées sur les murs, suffisamment nombreuses pour faire office de papier peint, en fait. Oui, aujourd'hui on va se la jouer « descriptif du vécu », si vous le voulez bien. J'ai la flemme de trouver un angle recherché et original. Je disais donc que les murs sont maculés de divers dessins, dont vous pouvez normalement admirer quelques exemplaires dans ces pages. À leur examen, il est tout à fait apparent que sur le plan du design, Myst III a une fois encore l'intention de placer la barre très haut. Mais on parle, on parle, et le show est déjà commencé.



Peu de différences entre le dessin original et sa modélisation sous 3DS Max.

Regardez le soleil dans les yeux et vous serez éblouis.



Un gaMeplay ROdé, comme on dit

Passons rapidement sur le scénario, puisque vous devrez lutter contre un nouvel affreux, alors que vous vous retrouvez (une fois de plus) coincé sur une... (surprise !) île. Encore et toujours une île, pourrait-on soupirer. Mais de l'aveu de Phil Saunders, le directeur artistique d'Exile (eh!), les îles, c'est un peu le fond de commerce des Myst. Cela permet de limiter naturellement les déplacements du joueur (grâce à la mer qui entoure l'île) (oui merci Fishbone on avait compris, ndrc), sans avoir besoin de poser des barrières invisibles un peu partout. Des barrières qui nuiraient à la crédibilité de l'univers exploré, et donc au sentiment d'immersion. Bon, c'est une explication qui vaut ce qu'elle vaut, mais il est vrai que l'immersion est un facteur primordial dans le succès des Myst, et que tous les détails comptent. Cinq îles devront être visitées (il sera possible de passer de l'une à l'autre à tout moment, le joueur pouvant progresser indépendamment dans chaque île), chacune correspondant à un « âge ».

À noter que chaque âge possède une identité visuelle très marquée, puisque designé séparément par des équipes indépendantes. Le résultat est là : malgré un tronc graphique commun qui donne de l'unité à l'ensemble, les lieux sont réellement différents d'un monde à l'autre. Le premier âge, portant le nom de « J'nanin», est fort proche de Myst premier du nom. L'air de famille est voulu, dans le but de « rassurer » le joueur en lui faisant commencer le jeu en terrain connu. Comme il se doit, très peu d'explications vous sont fournies (quelques dialogues non interactifs avec des personnages et quelques livres), et vous devrez apprendre seul ce que l'on attend précisément de vous. Votre progression dans l'aventure, ou dans l'histoire interactive, devrais-je plutôt dire, se fera grâce à l'observation de votre environnement et la résolution des nombreux puzzles proposés. Presto explique d'ailleurs que les énigmes ne seront pas aussi tordues que celles de Riven, qui avaient effectivement découragé bon nombre de joueurs par leur difficulté. Cette fois, il semble que seule la logique et le sens de déduction seront mis à contribution. À la vue des quelques exemples fournis, il apparaît que cela soit effectivement le cas. Mais bon, on ne dit rien pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte.



Une bOnne grosse clAque grapHIque

Souvenez-vous. Dans Myst ou Riven, vos déplacements se faisaient par des sauts de case en case, et étaient de fait une succession d'images 2D. Pour Exile, Presto Studios a conservé le principe des images pré-calculées 2D, mais en y adjoignant la rotation de l'image à 360°, en temps réel (système développé en interne, ressemblant fort à du Quicktime VR, ou encore au moteur d'Atlantis, pour vous situer). Il est ainsi possible de regarder dans toutes les directions, aussi bien horizontalement que verticalement, sans avoir à passer par des écrans intermédiaires et souvent inutiles. Ce faux moteur 3D est impressionnant pour plusieurs raisons. La première est que contrairement aux systèmes dont il s'inspire, aucune déformation, aucun étirement, ni aucun raccord n'est décelable. Les images 2D sont collées à la perfection les unes aux autres, et l'effet est impeccable. La seconde concerne le fait que ces images 2D sont désormais pourvues d'animations, comme le flux et le reflux de la mer, des oiseaux qui volent, ou encore divers jeux d'ombre et de lumière. Là encore, aucune déformation n'est à signaler lorsque vous déplacez la vue. Impressionnant. Enfin, la dernière traite de l'intégration vidéo des acteurs dans l'image 2D. Comme pour les animations d'ambiance, les vidéos ne subissent aucune déformation, ni étirement, lorsque vous bougez la vue. Bon, je sais que ce n'est pas spécialement parlant, ce genre d'effet, mais je vous assure que lorsqu'on le voit de ses propres yeux, ça rend bien.



Imaginez que la mer est animée et que des oiseaux volent, même si vous effectuez une rotation de l'image.



Incrustation

L'explication par l'image de l'incrustation des acteurs dans les décors pré-calculés. On vous rappelle qu'il est possible de bouger la vue à 360°, en temps réel, sans occasionner de déformation de la vidéo.











Le premier âge, « J'nanin », très inspiré de Myst.

myst sera toujours Myst

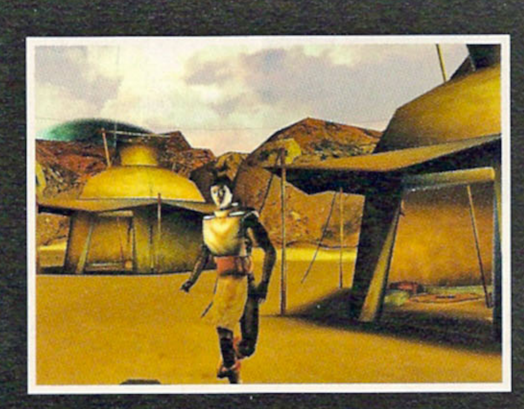
Même approche artistique, même gameplay, quelques innovations techniques… Il est aisé de comprendre que Myst III n'a pas l'intention de révolutionner la dynastie. Son ambition est plutôt de faire honneur à son grand-père, tout en ne décevant pas le joueur moyen conquis d'avance. Le « grand public » est sa cible toute désignée, et l'équipe de Presto Studios ne s'en cache pas une seconde. De ce fait, il est fort probable que le désir du joueur aguerri sera de résoudre les puzzles dans le but de découvrir la beauté de nouveaux lieux, et non l'inverse. Mais qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. ■ □ □

Le Dune de Widescreen

C'est toujours instructif, les voyages. À Lyon par exemple, on peut trouver plein de gens intéressants. Pour cela, il suffit de vagabonder sur les quais du Rhône un court moment, puis de s'arrêter devant une porte sur laquelle est écrit : Widescreen Games.

par Pete Boule

Sur ce coup, Cryo se contente d'éditer. Ce n'est pas plus mal. Après tout, Cryo a prouvé qu'il était capable de nous surprendre en laissant les autres s'exprimer totalement dans leur domaine. Gift, développé par Eko France, illustre bien cette politique. Widescreen Games est une société indépendante entièrement dédiée au jeu vidéo. Elle compte environ 25 personnes, sans parler de la tripotée de créateurs freelance qu'elle peut solliciter pour un projet. Cette fois-ci, Cryo fait donc totalement confiance à cette nouvelle équipe, qui, au demeurant, n'en est pas à son coup d'essai en matière de jeux vidéo. Cette boîte contient tout plein de gens qui se sont occupés de plein de bonnes choses pour le jeu vidéo, que cela soit pour le PC, ou pour la console.
Ainsi, Olivier Masclef, le grand chef, affiche-t-il ses sept années de vol comme producteur chez Infogrames, où il a pu s'exprimer sur des jeux comme No Respect, Hexplore, Prisonner of Ice, et dernièrement Outcast. On ne parle même pas de ses collaborateurs les plus proches, qui, de la directrice artistique au game designer, ont pu faire leurs griffes sur une foule d'autres jeux comme Mission Impossible, Star Shoot, ou encore Alone in the Dark III. D'ailleurs, ça tombe bien qu'on se remette à parler de Outcast, parce que Widescreen Games a pour objectif avoué de se spécialiser dans le jeu d'aventure, sans pour autant oublier d'y mettre pas mal d'action. Et ça, c'est vraiment tant mieux.





Un travail considérable fourni pour que les personnages soient en proportion avec les décors.

Mais c'Est QUOI donc ?

Arrivé à la fin de notre magret de canard et au début de notre tarte au citron, il était quand même temps de savoir à quel type de jeu allait s'attaquer cette bande de gastronomes vidéo-ludiques. Dune, ça vous dit quelque chose ? Bon, pour ceux à qui ça ne dit rien, je conseille vivement d'interrompre la lecture de ce paragraphe, pour passer au suivant.
En attendant, c'est marrant quand on y pense. En 1992, Cryo naissait et avait pour premier jeu Dune. Alors, à quoi faut-il s'attendre ? À un remake ?
Non. Bien qu'il s'agisse là aussi d'un jeu d'aventure, ce n'est en rien le même jeu, tant dans l'intrigue que dans la conception. Pour commencer, le jeu est une sorte d'adaptation d'une série télévisée reprenant l'œuvre de « Dune » qui vient juste de sortir outre-Atlantique, et qui sortira sur nos écrans cathodiques l'année prochaine. De plus, il n'est pas question de jouer tout le roman de Franck Herbert. Là, on ne joue « que deux années » de la vie de Paul Atréïdes, héros de cette épopée. Ce laps de temps retracera la période pendant laquelle il fut accueilli au milieu des fremens, dont il gagna la confiance afin de devenir leur Dieu vivant.

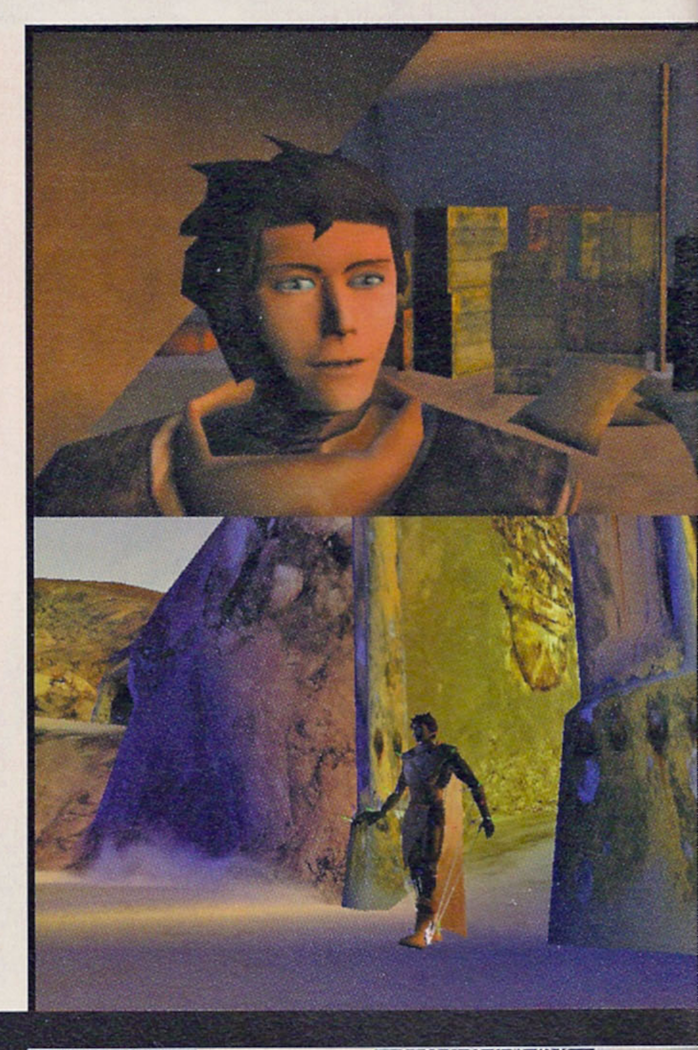
« Dune », le romAN

L'action se déroule en 10191 de notre ère. Toute la galaxie a été explorée dans les grandes longueurs, gouvernée de main de maître par Padishah Shaddam IV, Empereur de son état. Bien qu'il ait les pleins pouvoirs au cœur de la Galaxie, son autorité est balancée par la présence d'un système « démocratique », représenté par la chambre du Landsraad : une assemblée de représentants d'une



Genre : Aventure **Editeur :** Cryo **Développeur :** Widescreen Games **Sortie prévue :** Fin 2001

de maisons et de lignées.
C'est un peu une démocratie de noblesse. Parmi ces maisons, on trouve celle des Atréïdes, et celle de leurs ennemis jurés, les Harkonnens. Parce qu'elle deviendra trop populaire pour l'Empereur, la maison des Atréïdes sera exterminée par celle des Harkonnens, aidée par les forces d'élite de l'Empire. Ce génocide aura lieu sur la planète Arrakis, surnommée « Dune », planète-désert peuplée de féroces combattants, les Fremens. La seule richesse de ce globe désolé est l'Épice, la substance la plus rare de l'univers. On dit de cette drogue qu'elle permet de lire dans l'avenir, mais surtout, qu'elle permet aux voyageurs de la Guilde de replier l'espace, rendant possibles les voyages inter-stellaires. La Guilde est indépendante et vend ses services aussi bien aux maisons du Landsraad qu'à l'Empire.
« Dune » est l'histoire de Paul Atréïde, héritier du Duc Leto Atréïde, et des derniers survivants de sa Maison. Ils seront « adoptés » par les Fremens, qui verront en ces rescapés la concrétisation d'une prophétie. Paul deviendra le leader des Fremens, et les sachant ennemis jurés des Harkonnen, les mènera dans une bataille sanglante et totale contre l'Empire et ses alliés.
Voilà, j'ai résumé « Dune » en deux paragraphes : avant de râler, les experts peuvent essayer d'en faire autant.



Mais c'est comMent donc ?

Le jeu se présente en 3D temps réel, et vu à la troisième personne, un peu comme ce qui a été déjà fait dans des jeux comme Outcast et Omikron : the Nomad Soul. L'aventure commencera au moment même où Paul et sa mère se réfugient auprès des Fremens. Tout le scénario s'articulera autour de ce jeune héros. Comme dans le roman, l'existence de Paul sera rythmée par les assassinats, les batailles, les intrigues, et la politique. On

« Dune », la série télévisée



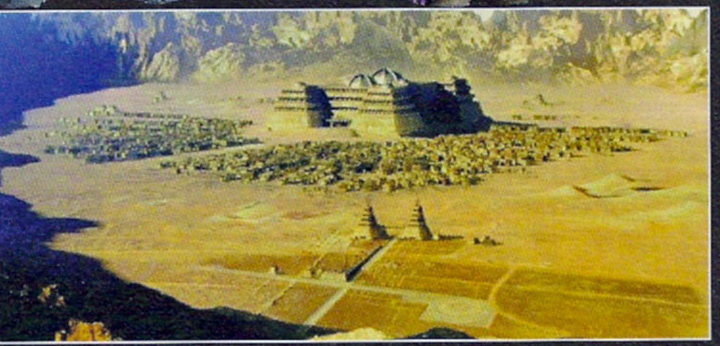
Feyd-Rautha : le grand vilain méchant pas beau neveu du encore moins bon Baron Vladimir Harkonnen. On remarquera la ressemblance avec Jim Jarmush... Aucun lien de parenté connu.

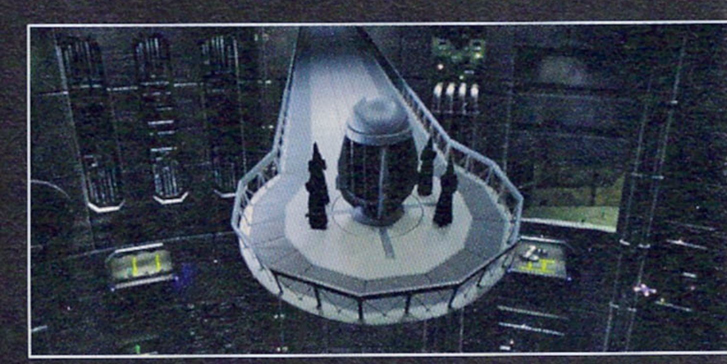


Les soldats Sardaukars de l'Empire : l'Elite de l'Elite du tueur glacé et sophistiqué... tout un programme.



Widescreen Staff : L'équipe de Widescreen Games au grand complet. Notez que jusqu'à présent, la Princesse Mononoké n'en fait pas partie.





Depuis le 3 décembre dernier, sur la chaîne câblée américaine, Sciencefi diffuse les épisodes retraçant cette fantastique épopée. Widescreen Games, le développeur de Dune, a obtenu la licence de cette série pour en faire le jeu d'aventure.

Une foule de rough (prononcez « reuf ») d'ambiance ont été réalisés. Ces derniers peuvent se révéler très utiles pour traduire toute l'ambiance générale d'un cadre, d'une scène, ou encore d'un niveau.

aura plus d'une bonne dizaine de missions différentes à remplir, allant du simple espionnage industriel, au sabotage de l'industrie espionnée plus tôt, en passant par la libération de prisonniers. L'objectif avoué de ces missions sera de prouver sa valeur de combattant aux Fremens pour être accepté dans leur société afin d'en devenir l'incontestable chef. De plus, un bon nombre de quêtes secondaires seront prévues, ce qui épicera grandement le jeu. À propos d'Épice, cette drogue aura aussi son rôle puisque le pouvoir de pré-science qu'elle procure à tout utilisateur nous distillera, dans le déroulement de l'action, des prémonitions nous dévoilant une foule d'indices. Tout le jeu se déroulera à la surface de Dune, mais nous permettra quand même de visiter quelques palais de l'Empire, ou encore quelques bases militaires Harkonnen. Bien qu'il soit d'aventure, le jeu fera la part belle à l'action. Cependant, tout devra se faire en finesse. La discrétion sera la compétence la plus utile dans le jeu. Il faut en effet s'imaginer que l'on se retrouve dans la peau de quelqu'un de sous-armé par rapport aux forces ennemies en présence. La bonne nouvelle, c'est que le joueur aura le loisir d'augmenter ses compétences de combat, et pourra même avoir des pouvoirs surnaturels grâce à l'absorption d'Épice.

Patience, MÈRE DE toutes les vertus

Pour le moment, il est prévu que ce jeu porte le titre de « Dune ». Comme nous sommes à une bonne année de sa sortie, ça peut encore changer. Widescreen Games cherche à respecter autant que faire se peut tout l'esprit de l'œuvre de Franck Herbert (c'est l'écrivain de « Dune », pour ceux qui ne le savent pas encore). On y retrouvera tout ce qui fait la force du roman, et un maximum de détails de cette fiction seront apportés au jeu. Ainsi, on aura droit à tous les gadgets des Harkonnens ou des Fremens ; aux tempêtes de sable d'Arrakis, aux immenses vers des sables, et peut-être même à des combats au bouclier… Pour ce qu'on a pu en voir, ça promet. Et chacun des éléments du gameplay aura été soigneusement analysé, afin que le jeu ne se retrouve jamais déséquilibré. Bien que l'on soit encore loin d'une quelconque version pseudo-jouable, on reste admiratif devant tous les efforts d'adaptation de l'œuvre qui ont pu être développés jusqu'à présent.



Pour donner une idée, les murs des bureaux sont couverts de croquis et de peintures restituant les visions que les créateurs ont de cette œuvre majeure de la science-fiction. Certes, les plus pointilleux des fanas de « Dune » trouveront toujours un détail sur lequel ils pourront pinailler, mais jamais ils ne pourront pinailler sur la vision globale de cette interprétation.

De là, il ne reste plus qu'à attendre, et à rêver. « Dune » reprendra « simplement » deux années de la vie de Paul Atréïdes, qui, selon le roman, vit plus d'une trentaine d'année.

Cette adaptation ouvre donc de nouveau l'univers de Franck Herbert, et on peut se permettre d'espérer voir un jour d'autres aspects de cette histoire adaptés pour nos PC. En attendant, Widescreen Games a réussi à me faire relire ce copieux roman… Ça, c'est déjà un exploit ! ■ □ □

De la conception, à la modélisation

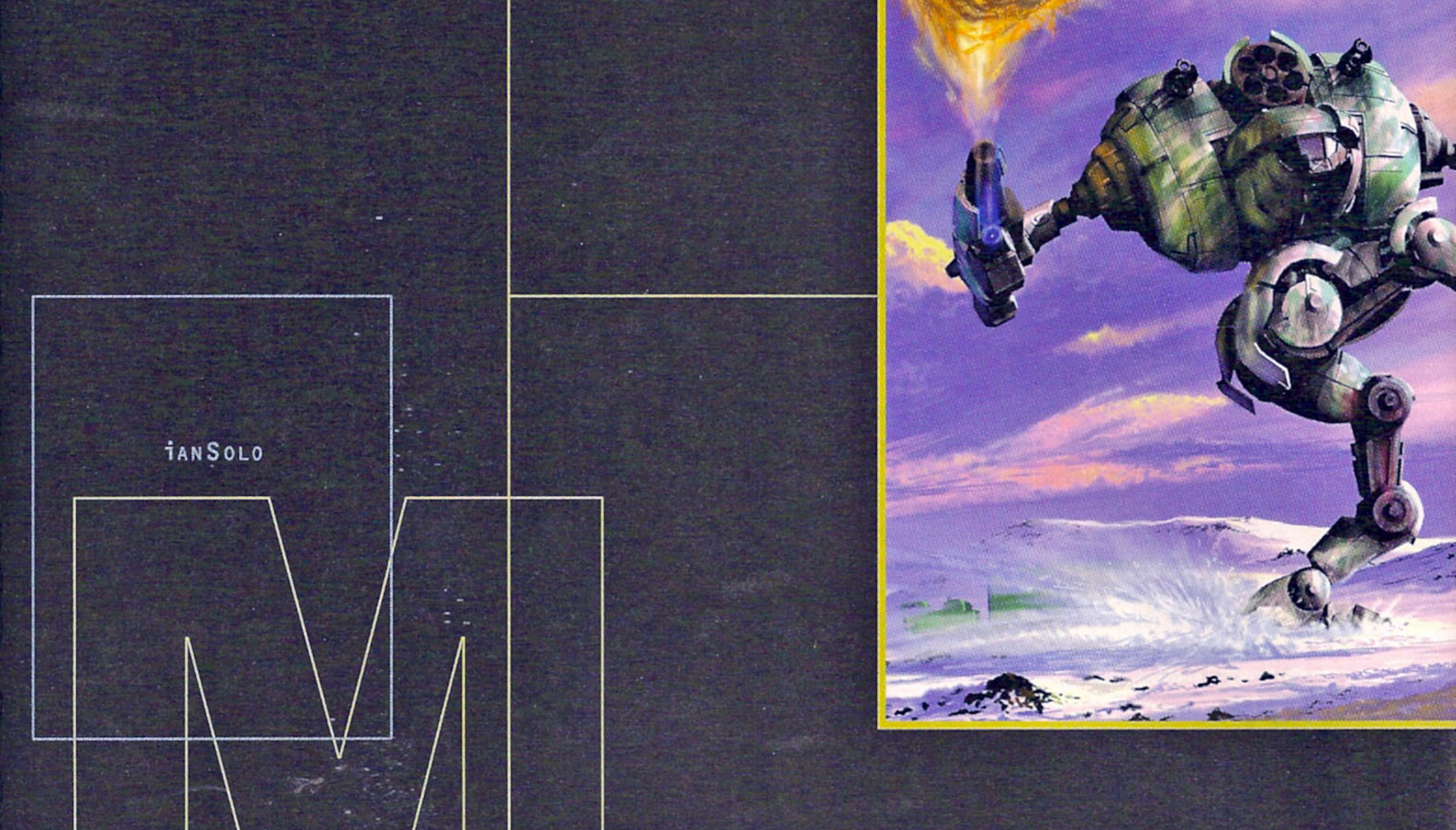


Voici un bon exemple du travail effectué pour la modélisation d'un personnage. D'abord, on part du croquis couleur sur du papier, puis on réalise un véritable squelette. On l'habille d'un wireframe, et après, il n'y a plus qu'à faire bouger l'ensemble, en s'aidant, par exemple, du procédé de la Motion Capture… Facile !

Certains croquis ressemblent même carrément à de véritables dessins de mode. Ici, la tenue d'été de Dame Jessica.

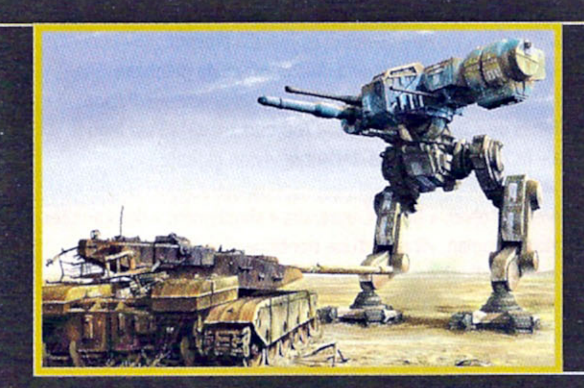
Lever de la seconde Lune sur l'horizon désert de la planète Arrakis : le Fremen, homme natif du désert de Dune, a les yeux bleus sur fond bleu. Ceci est dû à son sang qui est saturé par le mélange de l'Épice, la substance la plus précieuse de l'Univers.





ianSolo

Mechwarrior 4 Vengeance



MACHINE **PC CD-ROM**
GENRE **ACTION/SIMULATION BATTLETECH**
ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **MICROSOFT/FASA**
SORTIE PRÉVUE **FÉVRIER 2001**

Après avoir entr'aperçu une première version de Mechwarrior 4, il y a quelques mois, nous étions rudement impatients de le voir débouler à la rédac'. Faut dire que depuis que Microsoft a racheté FASA - les créateurs de l'univers Battletech - on peut s'attendre au meilleur.



Admirez ce dropship en plein décollage.





La magie des jumpjets.



Avant toute chose, éclaircissons un point : les Mechwarriors ne sont pas des robots. Non. Ce sont des armures de combat. De grosses armures, certes - 60 tonnes, 10 mètres de haut en moyenne - mais des armures quand même. Les Mechwarriors n'ont donc rien à voir avec une bande de créatures cybernétiques folles ayant échappé au contrôle d'un méchant ordinateur central. Je ne vais pas vous faire l'affront d'insister sur ce point. Surtout à vous qui baignez depuis votre plus jeune âge dans les dessins animés japonais tendance Goldorak. Ok, ça me rajeunit pas. Là où je veux en venir, c'est que les pilotes de Mechs sont comme les descendants des chevaliers des temps héroïques : de preux combattants du futur se battant outre-espace pour la gloire et l'honneur de leur clan. C'est quand même plus épique que de se dire que le four à micro-ondes a été trop overclocké et qu'il revendique un système solaire pour lui tout seul.



Le Mech Lab où vous irez customiser vos mechs.

FILS DE bonne FAMILLE

Mechwarrior 3 avait un peu laissé de côté ces histoires de clans et de maisons nobles, chères à la mythologie Battletech. On y jouait un simple bidasse. Presque un retour en arrière. Dans Mercenaries, si on était aventurier-roturier, on n'en dirigeait pas moins une équipe de mercenaires avec toutes les implications économiques qui en découlent. Entretenir un parc de Mechs à 100 000 pétro-crédits l'unité, c'était pas une occupation de tout repos.

La toile de fond de Mechwarrior 4 renoue avec les intrigues de cour à dimension galactique que l'on trouve dans les bouquins édités par FASA. L'univers Battletech est riche de luttes machiavéliques qui opposent les grandes maisons nobles de la Sphère Intérieure de la galaxie. Dans Mechwarrior 4 : Vengeance, vous incarnez Ian Dresari, fils du Duc de Kentares IV. Opposé aux méthodes de gouvernement de votre paternel, vous avez décidé un beau jour d'aller voir ailleurs. Vous partez rejoindre la grande Croisade menée contre les Clans, ces castes de guerriers organisées en sociétés. Vous participez au grand bottage de cul final sur la planète mère des Clans, Strana Mechty, où vous faites la connaissance de Victor Davion, un autre freluquet de la haute dont la famille dirige la Sphère Intérieure. Rien que ça. Je vois d'ici les cocktails entre Mechwarriors. Les monstres de métal qui rayent les beaux parquets de la salle de bal. Les verres en cristal qui volent parce que vous vous êtes retourné un peu vite au passage d'un laquais... Je délire, évidemment. Après ces dures années de lutte, votre nouveau copain Victor finit par retourner chez lui. Pour trouver sa sœur Katrina

De beaux MECHS en plein effort





Mechwarrior 4 proposera une campagne de 25 missions qui pourront être rejouées individuellement à divers niveaux de difficulté.



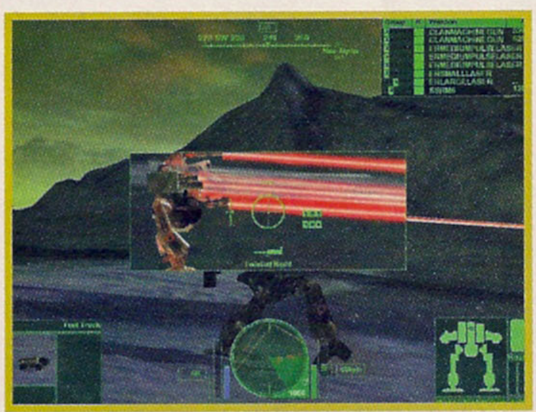
(la fourbesse) assise sur le trône à sa place. De votre côté, c'est guère mieux. La Maison Steiner occupe Kentares IV. Et à la tête des forces de Steiner, qui est-ce qu'on retrouve ? Katrina (la fieffée coquine), qui n'en rate pas une, décidément. La suite coule de source. Il va vous falloir organiser la rébellion contre la Maison Steiner et rétablir l'équilibre des forces dans la galaxie.
Ce scénario est prétexte à des scènes vidéo qui viennent s'intercaler entre les missions pour développer l'intrigue. Les séquences que nous avons vues sont de bonne qualité. Le mélange habituel entre acteurs en chair et en os et animations en images de synthèse. Le genre de truc qui coûte bonbon à réaliser et que ne peuvent se permettre maintenant que les gros éditeurs.

Pas dans LA DENTELLE...

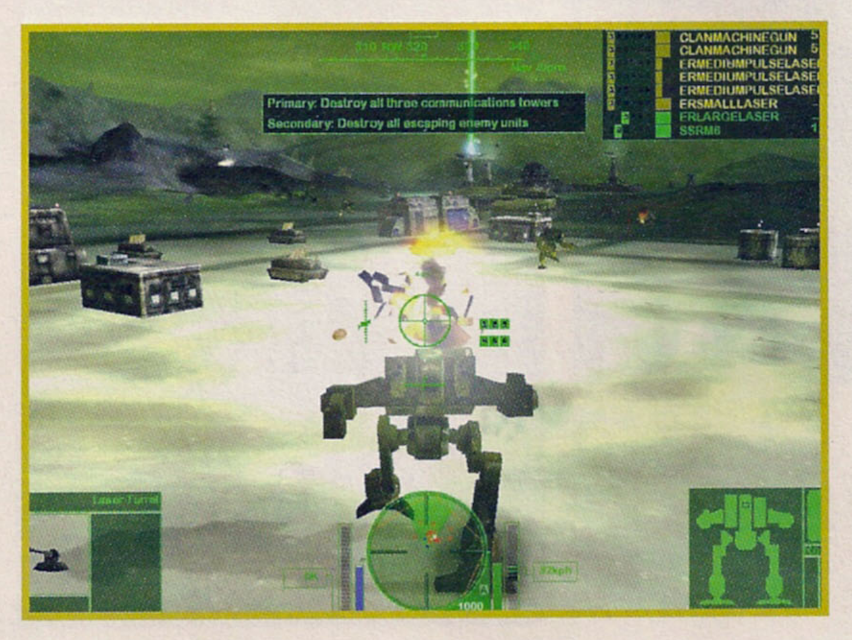
Ce soft est super orienté action. C'est la première chose qui saute aux yeux en découvrant Mechwarrior 4. Faut dire que Mechwarrior 2 était un jeu hardcore. Un jeu réservé aux poulpes, seuls capables de maîtriser une bonne trentaine de commandes clavier en pleine baston. Comme Mechwarrior 3, ce Vengeance est davantage conçu pour le joystick (l'accessoire, hein, pas nous). Et un joystick doté d'un palonnier fera merveille. Il vous permettra de contrôler l'orientation du torse et des tirs indépendamment des jambes du mech. Pour ce que j'ai pu voir, les missions sont frénétiques. Viser un mech adverse qui se déplace à toute blinde, tout en décrivant des cercles pour éviter les tirs de lasers lourds et autres canons Pulse qui fusent de tous les côtés, est un exercice de haute voltige. On a rarement plus d'une fraction de seconde pour aligner sa cible. Tirer dans une direction en même temps que l'on se déplace dans une autre demande aussi une bonne perception de l'environnement extérieur. Heureusement, cette version bêta de Mechwarrior 4 fleure bon le programme bien peaufiné. De nombreuses commandes sont là pour nous faciliter la tâche et le plaisir est grand lorsqu'on ramène ses premiers trophées fumants.
Cette frénésie peut paraître exagérée quand on sait que certains mechs pèsent près de 80 tonnes. Loin d'être de gros dinosaures balourds, nos titans d'acier sont surprenants d'agilité. Certains frisent les 100 km/h en vitesse de pointe. Ils peuvent s'accroupir pour se planquer dans les trous d'obus. Dotés de jump jets, ils sont même capables de parcourir une courte distance en l'air pour atterrir sur une éminence du terrain ou au sommet d'un immeuble.



Des séquences vidéo pour épauler l'intrigue.



On pourra facilement jouer en vue externe grâce à un système de rectangle de zoom.

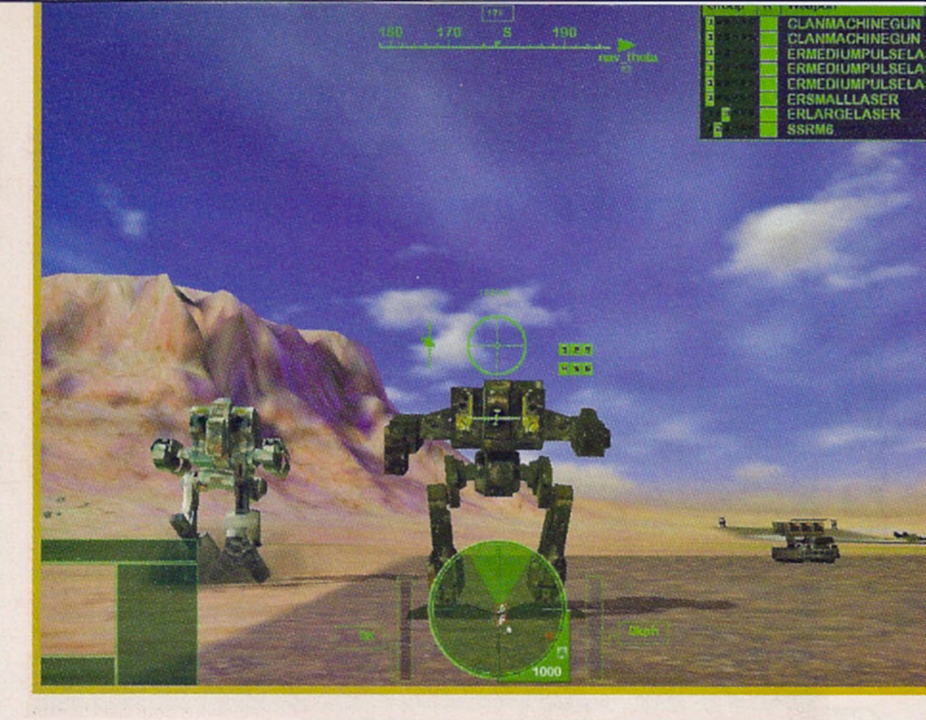


...MAIS DANS les règles DE L'ART

Mechwarrior 4 : Vengeance n'en est pas pour autant un shoot à la première personne. On retrouve dans ce nouvel épisode le degré de réalisme dans la gestion physique qui sont l'apanage d'un simulateur. Portée des armes, contre-mesures, camouflage, gestion de l'échauffement, ordres donnés aux coéquipiers du Lance (le nom d'une escouade dans Battletech) : tout devrait contribuer à nous plonger dans une ambiance très convaincante. Avec les récents progrès du graphisme, tout a été fait pour nous donner la sensation d'être embarqué dans un monstre d'acier et d'électronique sur un champ de bataille du futur de l'avenir. Les décors fourmillent de détails - à l'échelle - qui donnent la mesure de la dimension des mechs. Finis les paysages déserts et sans textures des premiers mechwarriors. On traversera des forêts d'arbres, des marais saumâtres, des villes remplies de véhicules et de piétons. Chacun des sept types d'environnement possèdera ces petits détails qui font l'atmosphère d'un jeu. On entendra craquer les troncs des arbres sur notre passage. Dans le même ordre d'idée, on apprendra à éviter de piétiner les camions-citernes, histoire de préserver nos petits petons. Tout le monde n'est pas Godzilla. Le plus marrant sera sans conteste pshhhhh ! d'aller asseoir son gros cul dans un lac, histoire de refroidir un mech un peu trop échauffé par les tirs des armes énergétiques.

LES mechs

Du Mad Cat au Mauler en passant par le Loki et l'Atlas, ils sont tous là. Vous pouvez faire confiance à FASA pour nous avoir consciencieusement ressorti tous ces engins développés en 10 ans de licence Battletech. Pour dire la variété des bambins : le plus léger des mechs pèse moins lourd que le blindage d'un des plus lourds. N'empêche, avec beaucoup de doigté, un bon joueur sera capable de dégommer un géant avec un mech plus léger. Le pillage fera partie intégrante de votre stratégie de combat puisque vous vous équiperez uniquement en récupérant pièces détachées et nouveaux mechs sur le champ de bataille. Vous apprendrez donc bien vite à tirer dans les jambes des mechs pour les mettre hors service sans bousiller tout le reste. La possibilité de customiser ses mechs est un grand classique dans les Mechwarriors. Le Mech Lab permettra d'assembler des mechs originaux à partir de châssis, moteurs et armements de base. Cette phase de jeu est très intéressante car elle impose de répartir tous les éléments dans les parties du corps du Mech : torse, bras, jambes. Où mettre le maximum de blindage ? Où placer les dissipateurs de chaleur pour optimiser le refroidissement ? Où disposer les armes les plus importantes pour éviter de se retrouver désarmé une fois amputé des deux bras ? Un casse-tête délicieux pour les fans du genre. Enfin, pour chaque mission, il faudra choisir un mech adapté pour soi-même et ses coéquipiers. En choisissant le bon engin et en l'équipant comme il faut, on aura nettement plus de chances d'accomplir ses objectifs. Par exemple, la vitesse peut être un facteur déterminant pour échapper à un ennemi un peu trop affectueux. Ou bien, au contraire, un tonnage élevé et une armure balèze seront des alliés précieux si vous devez engager une cible fixe sous un feu nourri.





Les effets des armes comme les canons pulse sont très « quakiens ».

LA SAGA MECHWARRIOR

Plus truculente qu'un scénario de sitcom argentin ou qu'une mêlée de rugby à XV, l'histoire de la licence Battletech cumule les péripéties depuis près de dix ans. Inventé par les Japonais avec Macross, l'univers Battletech a connu une première incarnation sous forme de jeu de plateau. Le titre est tellement populaire qu'il conduit son créateur, FASA, à mettre en place des centres de réalité virtuelle. Dans les Battletech Centers, des joueurs enfermés dans des cockpits montés sur vérins hydrauliques pouvaient déjà s'affronter en multijoueur par équipe. Le point culminant de la saga se situe en 1995 sur PC. Activision sublime le titre avec le fabuleux Mechwarrior 2 et ses suites et extensions (Ghost Bear Legacy, Mercenaries...). Le succès provoque l'arrivée d'une vague de clones pas très intéressants. Pire, il attire la convoitise des bouffons du jeu vidéo (Hasbro) qui gèlent la licence. Alors que Sierra et Dynamix développent de leur côté Earthsiège, la marque « Mechwarrior » semble perdue à jamais pour les joueurs. Les anciens de Mechwarrior 2 se barrent sur d'autres projets (Interstate, Battlezone). Activision, qui a paumé la licence magique, sort Heavy Gear de son chapeau. Basé sur un jeu de plateau canadien concurrent, Heavy Gear ne nous a pas complètement convaincus avec ses drôles de mechs en patins à roulettes...

Nous en étions réduits à consommer des pizzas aux boulons un peu fades. Pourtant, en 1999, Mechwarrior 3 parvient à enthousiasmer à nouveau les fans. Un bon moteur 3D (développé par Zipper) et des concepts fidèles à l'univers original et le tour était joué. Indice : on retrouve Jordan Weisman, ex-FASA du début, au poste de concepteur principal pour Mechwarrior 3, ainsi que pour le futur Mechwarrior 4 (qui n'est autre que l'ancien Mechwarrior 3 que devait sortir Microprose à l'époque). C'est bon ? vous avez tout suivi ?

ÇA promet

Bon, vous l'avez compris, cette mouture de Mechwarrior 4 s'annonce sous les meilleurs auspices. Vous pouvez d'ores et déjà prévenir votre entourage qu'aux environs de février, votre comportement risque de devenir très bizarre. Expliquez à votre concierge que si vous criez « Thermal shutdown overridden ! » en descendant de l'ascenseur, c'est tout à fait normal. Que marcher dans les couloirs du métro avec le corps couvert de boîtes en carton n'est pas antisocial. Que cette bêta-version est maintenant terminée, et que « braves gens, circulez y'a plus rien à voir, à part les photos de ces pages ». Le test dans le prochain numéro, si Billou ne glisse pas sur une savonnette d'ici-là.

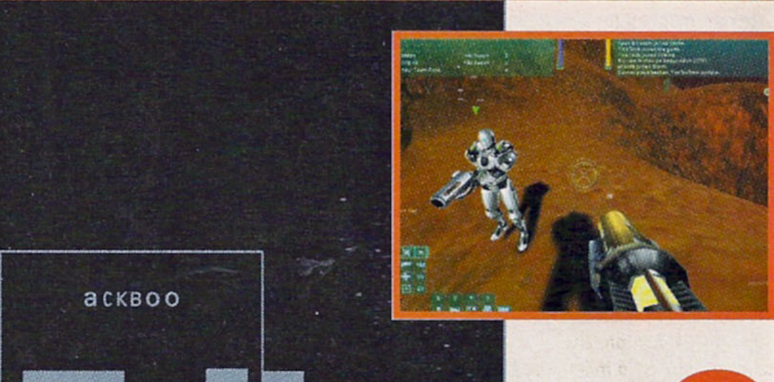


bêta version



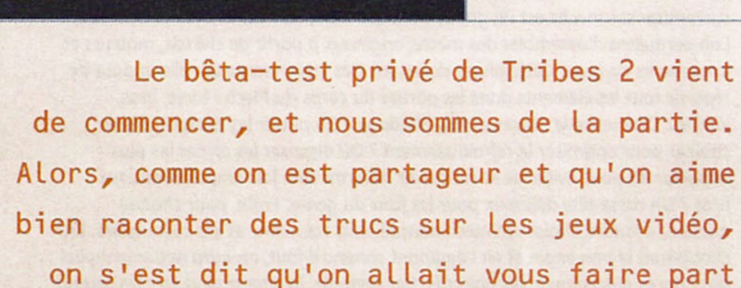


Les bots sont déjà implémentés dans la bêta-version, ce qui permet de jouer sans subir les 200 ou 300 millisecondes de lag des serveurs de jeu ricains.



ackboo

Tribes 2



Le bêta-test privé de Tribes 2 vient de commencer, et nous sommes de la partie. Alors, comme on est partageur et qu'on aime bien raconter des trucs sur les jeux vidéo, on s'est dit qu'on allait vous faire part de nos premières impressions sur ce titre. Là, juste ci-contre.

En matière de jeu de shoot à la première personne, Tribes fut un pionnier. C'est le premier qui s'orienta presque complètement sur le multijoueur online ; le premier aussi qui comprit que les joueurs en avaient marre de se battre en deathmatch dans des cartes minuscules, qu'ils voulaient du grand air et du jeu par équipe, plus tactique, plus profond. Malgré sa relative vieillesse (il est sorti il y a près de deux ans), Starsiege Tribes continue à se maintenir dans le Top 5 des shoots les plus joués online. Il n'atteint pas les scores des ténors du genre comme Half-Life, Quake 3 ou Unreal Tournament, mais quelques milliers de fans y sont encore dévoués. Forts de leur expérience, les petits gars de chez Dynamix se sont lancés dans le développement d'une suite ambitieuse à Tribes qui, selon eux, devrait fracasser toute la concurrence les doigts dans le zen.

Les joies de la bêta

Dynamix a choisi de mener une grosse campagne de test avant la sortie de son jeu, en distribuant à la presse et à quelques centaines de joueurs chanceux une version de développement de Tribes 2. Vous devez vous dire, vous qui ne faites pas partie des rares élus, qu'un bêta-test privé comme celui-là, ça doit être génial. On découvre le jeu avant tout le monde, on participe à son développement, tout çaaa... Mouais, ça a de bons cotés, mais faut aussi se taper les téléchargements de patches à la chaîne, les plantages à répétition, les parties gâchées par des problèmes de jouabilité, bref, c'est pas rose tous les jours. Je fais un peu testeur bougon et blasé là, mais c'est parce que j'en suis à mon quinzième reboot de la journée, et ça commence à me les briser menues. Enfin bref, oublions ces petits soucis, respiration ventrale, salut au soleil, position du lotus, et commençons par la chose qui frappe d'emblée lorsque l'écran de chargement laisse sa place au jeu : la beauté des décors.

Pour rentabiliser sa GeForce 2

Pas besoin d'attendre la version finale pour vous annoncer que Tribes 2 va pulvériser la rétine de pas mal de monde. Le moteur 3D, malgré quelques défauts encore visibles sur cette bêta-version, promet d'être une véritable merveille. L'environnement du jeu, qui mélange sans chargement intérieurs et extérieurs, est une invitation au voyage, oui, au voyage vers le taiwanais du coin pour s'acheter la toute dernière carte graphique sortie, afin de profiter au maximum de ces décors extraordinaires. La profondeur du champ de vision, qui doit bien atteindre les 400-500 mètres, donne des perspectives vraiment impressionnantes, irréalisables avec un moteur graphique plus classique comme par exemple celui de Quake 3. Les reliefs abrupts s'étendent à perte de vue, on se promène entre les pics, dans les

Il sera vital de protéger les senseurs, car ils permettent de repérer les attaques ennemies très tôt.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE SHOOT ONLINE
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE MARS 2001



Comme dans le premier Tribes, on pourra piloter de nombreux véhicules : des tanks, des transports de troupes ou, comme sur la photo, des Shrikes. L'inconvénient est que ces engins auront une forte tendance à aimanter les missiles ennemis.



La maîtrise du jet-pack sera indispensable pour se déplacer rapidement dans ces niveaux énormes.

canyons, on grimpe sur une montagne avec son jet-pack pour admirer le paysage en contrebas, c'est beau, on s'y croit, c'est comme une randonnée dans les Alpes en été, avec en plus le droit de décapiter les chamois au fusil de snipe. Lorsqu'on se trouve à l'intérieur des bâtiments qui parsèment les cartes, c'est un peu moins beau, mais ça reste tout à fait correct, sans aucune perte de fluidité par rapport à l'extérieur. Alors évidemment, cette débauche de polygones risque de se payer. La bêta-version actuelle est carrément injouable sur un petit PC (PII 450 avec une TNT2), ou alors il faut aimer les soirées diapositives. Sur un Athlon 750 et une GeForce 2 GTS, les choses s'améliorent, mais on sent que le moteur en demande encore beaucoup à la machine. Les cow-boys de Dynamix, conscients de ces problèmes, ont assuré aux bêta-testeurs qu'ils allaient retravailler certains aspects du moteur en question, en réduisant notamment sa voracité au niveau de la mémoire. Mais, très franchement, à moins d'un miracle technologique, je ne vois pas trop comment ils pourront afficher de manière fluide des décors d'une telle profondeur et d'une telle richesse sur une machine modeste.

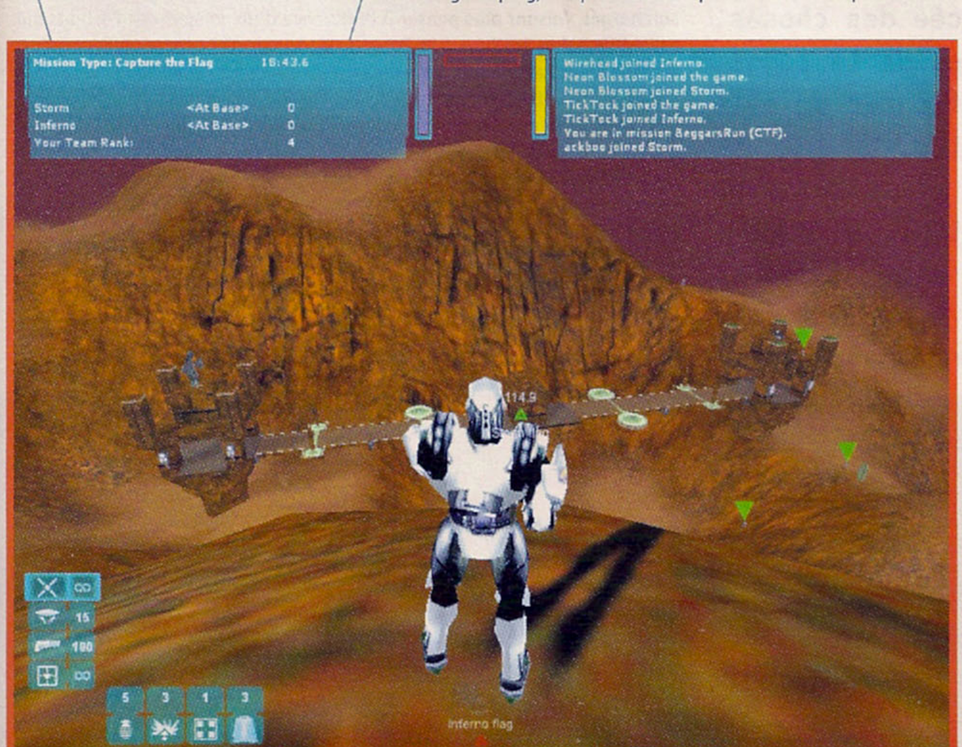




Un gros travail a été fait sur l'architecture des bâtiments, et chaque carte possèdera son propre style.

Gameplay en chantier

« Et s'il nous causait un peu du jeu en lui-même, le petit père ? », que vous vous dites en ce moment. J'y arrive. Et là, je vais prendre des pincettes. Autant je ne doute pas du fait que Tribes 2 va nous exploser la cornée, autant pour le gameplay, ma position sera plus nuancée. Le problème est que cette bêta-version évolue tellement vite qu'il serait imprudent de donner un avis ferme. On peut néanmoins, sans prendre trop de risques, dire que ça devrait ressembler très fortement au premier Tribes. On retrouvera, à quelques variantes près, les mêmes modes de jeu, dont le plus populaire devrait rester le Capture the Flag. Même si le Deathmatch et autres types de jeu au un contre un sont prévus, ce sont les parties par équipe qui, sans aucun doute, seront les plus intéressantes. On gardera aussi les mêmes armes que dans le premier Tribes, avec des effets graphiques certes améliorés, mais un feeling qui, d'après cette bêta-version, ne devrait pas beaucoup changer. Pas de révolution non plus au niveau des contrôles : que ce soit à pied, en jetpack ou à bord d'un des nombreux véhicules du jeu, les déplacements seront toujours aussi gramouteux, birouatés, voire meuchounant. Vous ne savez pas ce que ça veut dire ? Moi non plus, mais ce sont les seuls mots qui me viennent à l'esprit, là, maintenant. Au final, tout cela devraient nous donner des combats assez différents de ceux que nous connaissons dans les jeux de shoot classiques, avec plus de distance entre les combattants et un rythme qui s'annonce assez lent.



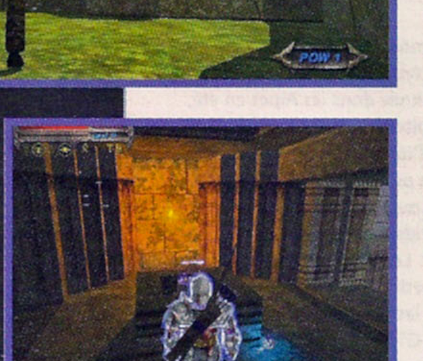
Moi... Lolita

Alors, est-ce que Tribes 2 va tout tuer, comme l'espèrent ses créateurs ? Pour paraphraser Alizée, « je donne ma langue au chat, et je vois les autres prêts à se jeter sur moi » (les amateurs de grande musique comprendront), j'aurais aimé vous dire, dès ce bêta-test, que ce jeu s'annonce comme un des titres phares de l'année prochaine, qu'on va tous s'y éclater comme des gros bœufs, bla bla bla, mais je préfère jouer la prudence et attendre les réglages définitifs de tous les aspects du jeu. Dans le monde très compétitif des shoots online, ce sont souvent les petits ajustements de dernière minute et les peaufinages du « look'n feel » qui font le succès - ou la perte - d'un titre.





Quand on vous parle de ge des ombres…



fishbone

Severance : Blade of Darkness

Le jeu d'action de Rebel Act approche de sa forme définitive, et on en profite pour vous tenir au courant de l'avancée des choses. Au programme, de la frappe, de la cogne, toujours dans le but de vous mitonner du pâté de gnome et du sauté de golem. Un menu de gourmet donc, plein de bonnes vitamines pour nous les joueurs au poil brillant qui aimons que ça bouge et les phrases qui n'en finissent pas merci de ne pas corriger svp c'est fait exprès. C'est bon, respirez maintenant.

Severance est un jeu d'action (pour ceux qui sont arrivés après la séance), très porté sur la pénétration des corps adverses par utilisation d'armes diverses (une centaine au total, épées, haches, arcs, lances, boucliers et armes magiques compris). L'ambiance heroic-fantasy de l'ensemble vous place, selon votre choix (c'est votre dernier mot Jean-Pierre ?), dans la peau d'un nain, d'un barbare, d'un chevalier ou d'une amazone. Chaque personnage débute l'aventure de son côté, dans un environnement spécifique, la trame principale et commune à tous les héros n'apparaissant qu'au niveau suivant. La version que nous avons reçue aujourd'hui est achevée à 90 %, ce qui nous permet enfin de sélectionner le perso de nos rêves (ce qui n'était pas le cas lors du « Jeu de la couv' » d'il y a deux mois, pour tout vous dire). Commençons donc par l'amazone, histoire de voir si la damoiselle est du genre à faire fantasmer une équipe de hockey ou pas. Hop, ça charge, tout ça tout ça, et me voici maintenant au milieu de ruines à l'inspiration aztèque. La belle est équipée d'un grand bâton qu'elle tient fermement entre ses mains, prête à le manier vigoureusement pour rendre justice. Pour l'instant, la nana n'est pas moche, mais question fantasme, on risque de rester sur notre faim.

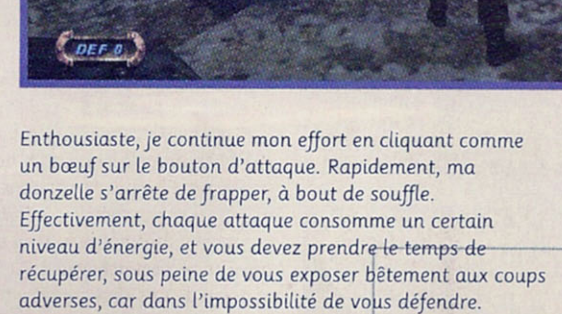
Mais passons. Les décors sont assez carrés, tout en murs et en pierres, sans fioritures excessives, ce qui donne à l'ensemble une certaine impression de vide. De plus, les lieux n'ont pas l'air démographiquement surchargés, faisant plus penser à l'affluence d'un concert des Forbans que celle d'un salon érotique à la Porte de Versailles. On espère vivement que les quinze autres niveaux seront mieux dotés (vous gambaderez dans des palais arabes, des temples indous, des déserts, des mines, des îles perdues, des terres gelées…). Je décide maintenant de faire quelques pas, histoire d'aller chasser de l'orque. Houla, pas super-sexe, la démarche de la nana. Un peu basse et bloquée de l'arrière-train, si vous voulez mon avis de macho. C'est à ce moment de profonde réflexion qu'apparaît une première future victime, sous la forme d'un orque armé d'un bouclier et d'un gourdin. Premier réflexe à adopter : verrouiller la vue sur le monstre, afin de l'avoir toujours dans votre axe (l'équivalent du padlock-view dans les simulations de vol). Au début, chacun reste un peu sur ses positions, en se tournant autour comme le premier couple canidé venu se reniflerait les fesses. Puis je déclenche un coup qui brise le bouclier de mon ennemi. Cool !



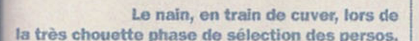


MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION
EDITEUR REBEL ACT
DÉVELOPPEUR REBEL ACT
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 2001

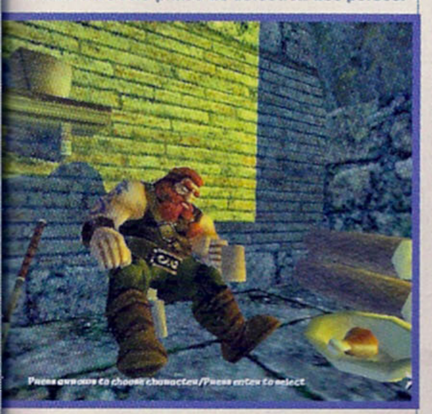




Le réflexion de l'eau, pas super-réaliste mais bien jolie.



Le nain, en train de cuver, lors de la très chouette phase de sélection des persos.



Enthousiaste, je continue mon effort en cliquant comme un bœuf sur le bouton d'attaque. Rapidement, ma donzelle s'arrête de frapper, à bout de souffle. Effectivement, chaque attaque consomme un certain niveau d'énergie, et vous devez prendre le temps de récupérer, sous peine de vous exposer bêtement aux coups adverses, car dans l'impossibilité de vous défendre.

À la limite du combat tactique

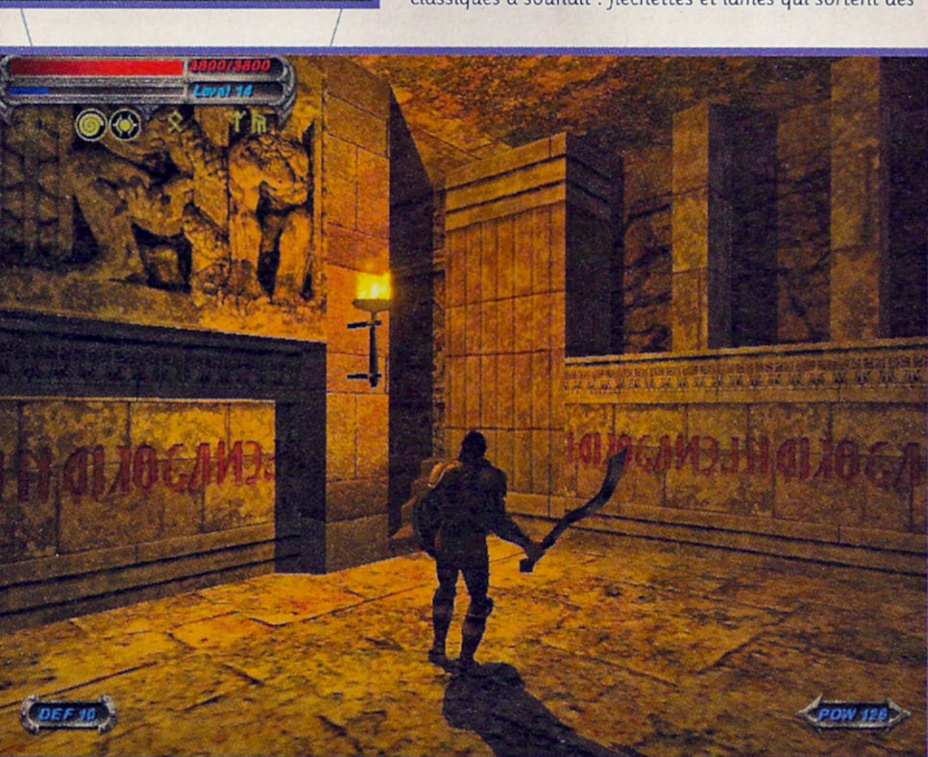
Bon, j'exagère beaucoup, mais il est clair que les combats ne sont pas à prendre comme un concours de rapidité de cliquage. Il faut absolument que vous synchronisiez vos attaques et vos parades, quitte à esquiver les assauts d'une roulade pour mieux vous replacer. Car si les choses sont assez aisées lors des « un contre un », vous devrez réellement faire preuve de finesse dans les affrontements où vous serez cerné par les ennemis. Outre l'aspect synchronisation et gestion de votre énergie, vous devrez également mémoriser les combos disponibles. Au total, il existe vingt attaques différentes pour chaque personnage, accessibles progressivement grâce à un système d'expérience. Pas moins de 1 700 motion captures ont été nécessaires pour animer les persos, et le fait est que ces derniers enchaînent les mouvements plutôt souplement. Autre facette du gameplay : ze pièges. Ces derniers sont classiques à souhait : fléchettes et lames qui sortent des murs, boules de pierre qui vous roulent sur la tête... on nage dans l'Indiana Jones rulez. Techniquement, le moteur 3D de Severance est impressionnant sur bien des points. La chose la plus remarquable est sa gestion des lumières et des ombres. Suivant la source lumineuse, ces dernières se portent et s'étirent sur sols et murs de façon superbe, qu'il s'agisse de l'ombre de votre perso ou de celle des ennemis. Là où ça devient carrément bluffant, c'est lorsque plusieurs sources lumineuses se mélangent, par exemple en utilisant une torche à côté d'une lanterne. Même dans ce cas, l'affichage des ombres reste réaliste, puisqu'elles s'annulent ou s'atténuent en fonction de la situation. Autre performance du moteur : sa gestion des objets et des lois physiques. Vous pouvez ainsi mettre le feu à tout ce qui est censé brûler (caisses, tonneaux...), allumer votre torche en l'approchant d'une consœur suspendue à un mur (rhaaaaa L'Aigle d'Or, souvenez-vous...), ramasser et lancer une centaine d'objets divers (avec gestion de la gravité), amputer ou estropier vos adversaires de nombreuses façons différentes (gore assuré)... Revers de la médaille, la seule chose qui risque de pêcher, à première vue, c'est la gourmandise du moteur. Pour l'instant, le jeu a une nette tendance à ramer, même sur un PC puissant. Autre sujet de réserve : la maniabilité de l'ensemble. On sera apparemment loin de l'excellence de celle de Rune, et un certain temps de prise en main sera sans doute à prévoir. Enfin, dernier point sur lequel il faudra garder un œil attentif : le système des sauvegardes. Ce dernier est encore très flou à l'heure actuelle, et pour le coup, on flippe un peu. On croise tous les doigts pour échapper à l'école console et ses points de sauvegarde indigestes. Bref, on attend avec impatience de jouer avec la version définitive, cela va sans dire.



On ne se lasse pas de la gestion des lumières.

On n'échappera pas aux blocs-poussoir pour ouvrir les portes.





béta version

pete boule



Deep Space Nine
The Fallen



MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION / AVENTURE
EDITEUR TF1 MULTIMÉDIA
DÉVELOPPEUR THE COLLECTIVE
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 2001

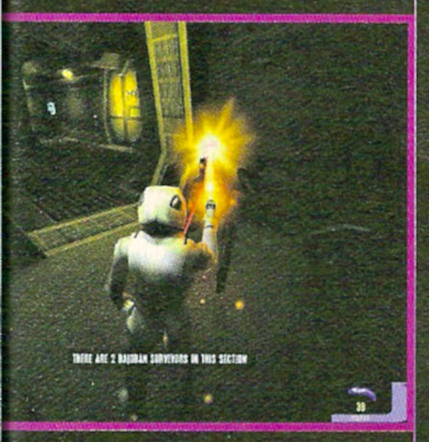


Star Trek, ce n'est pas seulement des vaisseaux. C'est aussi des planètes plus ou moins bien habitées et des bases spatiales. DS9 est l'une d'entre elles.

À force de voyager dans l'espace, frontière de l'infini, il fallait bien qu'on pense un peu à ceux qui ne voyagent pas. Cette fois-ci, il n'est pas vraiment question d'aller explorer des nouveaux mondes, mais plutôt d'essayer de faire bon ménage avec le monde existant. Deep Space Nine : The Fallen nous proposera donc de nous plonger dans le cœur de l'intrigue politique star-trekienne, à travers un jeu d'action saupoudré d'aventure.

PROFOND Espace Neuf

Bien que ce jeu soit édité par TF1 Multimédia, Deep Space Nine n'est pour le moment connu que des seuls abonnés au Câble recevant la chaîne Jimmy. Pour les autres, voici un petit cours de rattrapage : DS9 est à Star trek ce que « Sarajevo » est à l'Europe : un vaste foutoir diplomatique peuplé de gens influents qui se détestent.
« Deep Space Nine », c'est le nom d'une base spatiale, juste positionnée dans le système Bajoran. La planète Bajor a été occupée pendant bien longtemps par des gens pas cools nommé les « Cardassiens ». Ces gens au physique ingrat proche du naja énervé avaient réduit le peuple de Bajor à l'esclavage. Passé un conflit bien sanglant, les choses se sont un peu pacifiées, et, sous la tutelle de la fédération (la maison mère du capitaine Kirk), Bajor a été libérée, en échange de territoires cédés à Cardassia. Jusque-là, c'est simple, on a trois camps : les gentils avec les Bajorans, les méchants avec les Cardassiens, et les arbitres avec la Fédération... Mais voilà, il y a plusieurs faits qui viennent tout compliquer.



Les faisceaux des phasers sont super bien restitu s

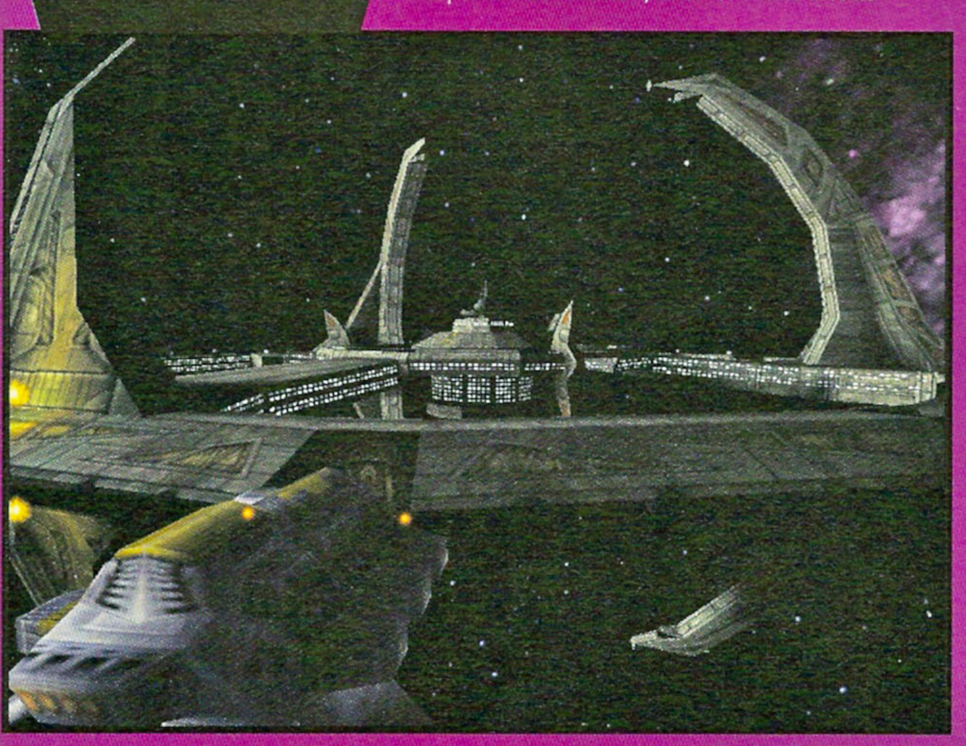


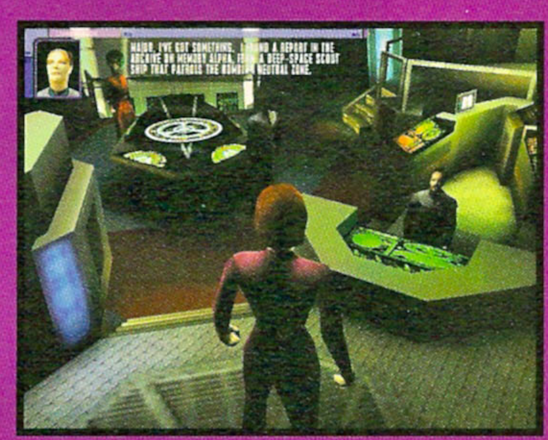
. quoi reconna t-on un Star Trek ? R ponse : la t l portation



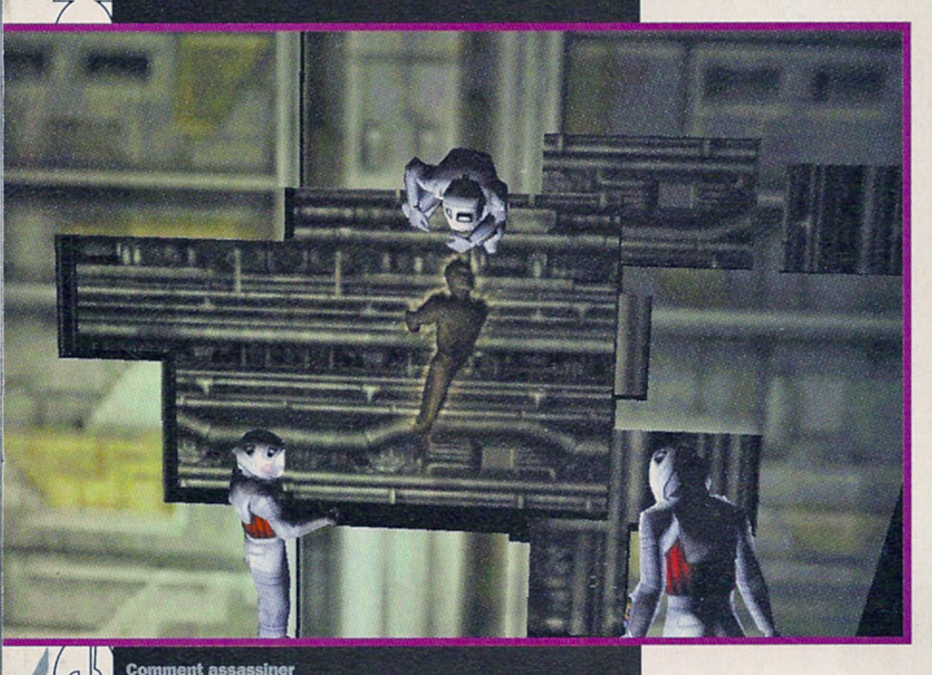
Profond ESPACE NEUF : LA CHUTE

Primo : la base « Deep Space Nine », anciennement base cardassienne, est le centre diplomatique dans lequel s'est installée la fédération. Et, évidemment, on s'est aperçu accidentellement que cette base se trouvait juste devant un Vortex permettant des voyages ultra-rapides entre un point de la galaxie et un autre.
Deuzio : le peuple Bajoran, aussi gentil soit-il, est un peuple d'allumés. Toute la religion de ces gens se base sur la présence des « orbes », censés être reliés avec les « prophètes », leurs Dieux, vivant dans ledit Vortex. En gros, ça ressemble à un sablier bleu qui brille dans le noir et qui donne de très GROSSES hallucinations. Le peuple de Bajor possède plusieurs d'entre elles, comme celles de la Prophétie ou encore celles du Temps. Quand on sait que c'est grâce à la religion que le peuple de Bajor a combattu Cardassia, on se dit que chez eux, la foi ne soulève pas que les montagnes mais aussi les armes et les explosifs.
Tertio : les Cardassiens aimeraient franchement bien reprendre possession de Deep Space Nine, surtout à cause de sa position stratégique devant le Vortex. En plus de ça, ce peuple est actuellement en guerre contre les Klingons, (que l'on ne présente plus), devenus, par la force des choses, alliés de la fédération.
Quatro : de l'autre côté du Vortex se trouve le « Dominion ». Ce peuple est gouverné par toute une tribu de « Changeants ». Ces extraterrestres possèdent l'étrange capacité de prendre l'apparence de qui ils veulent, quand ils veulent (un peu à la manière du T-1000 dans « Terminator 2 », mais en plus organique). En prime, il sont à la tête des Jem' haddar, une espèce de guerriers spécialement conçus pour le combat. L'objectif avoué du Dominion étant de gouverner le monde et de détruire ceux qui ne sont pas d'accord. Inutile de préciser que ces gens sont absolument infréquentables.


La station " Deep Space Nine ", en grande largeur.



Deep Space Nine : The Fallen



Comment assassiner proprement quelqu un ? T l portez-le dans une paroi.

On pourra rencontrer l insupportable Quark... Pour ceux qui ne connaissent pas, jetez un ˜il la s rie.

Voilà en substance la toile de fond sur laquelle va se dérouler « Deep Space Nine : The Fallen ». Pour en savoir plus, je ne saurais trop vous conseiller de regarder l'excellente série du même nom, si possible en VO (la VF est proche du pathétique).

ET LE jeu dans TOUT ÇA ?

Le décor étant planté, il est maintenant temps de passer à l'intrigue elle-même. Une secte extrémiste de Bajor, ainsi qu'une faction de la police secrète de Cardassia, cherchent à s'approprier des « Orbes Rouges de la voie de la Colère ». Celles-ci offriraient à leur heureux possesseur la possibilité de créer un second Vortex indépendant, qui pourrait à lui seul engloutir des mondes entiers, ou encore faire débarquer toute une immense armée sans prévenir.



On pourra se servir la fois des combadges et des tricordeurs... Star Trek, quand tu nous tiens !

Pour empêcher que les mauvais garçons s'approprient ces précieuses orbes, on pourra jouer trois personnages-clés de la série. Dans l'ordre, on a le choix entre le Commandant Sisko, humain, officier de la Fédération et responsable de la mission de paix sur la station Deep Space Nine, le commandeur Worf, Klingon, commandant du vaisseau amiral de la station et chef de la sécurité à Starfleet (le corps armé de la fédération), et enfin le Major Kira, une bajorane, responsable de la sécurité sur la base, croyant dur comme fer que le Commandant Sisko est un prophète, et qui ne supporte pas la vue d'un Cardassien.

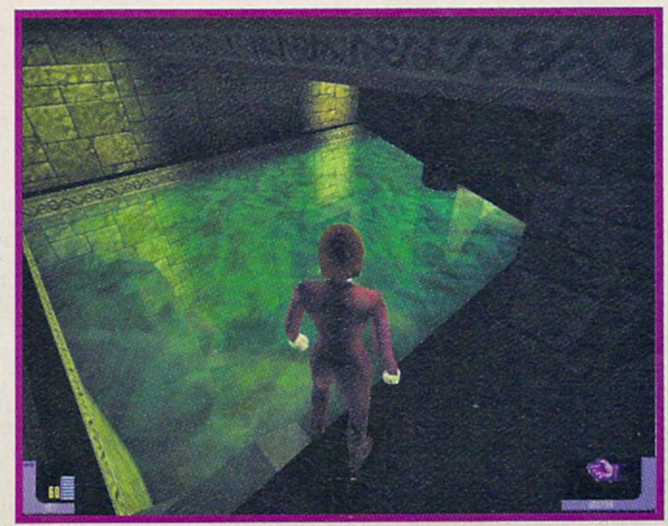


L une des Orbes Rouges, objet de toutes les convoitises.

Tout ce beau monde se retrouve donc au centre de toutes les conspirations qui prendront place autour de ces « Orbes Rouges ». On jouera chacun des personnages sur une bonne dizaine de missions, et bien qu'il y ait pas mal d'action à en attendre, il restera de la place pour y loger de l'aventure, afin de pouvoir s'immerger d'autant mieux dans ce background bien fourni.

Du beau AVEC DU VIEUX

Le jeu sera en 3D temps réel et en vue à la troisième personne, ce qui peut paraître surprenant quand on voit la dose d'action qu'on y retrouve. Ceci dit, c'est très souple pour le moment, et il n'y a pas de raison que ça ne fonctionne pas sur la version testable. Le moteur est une version améliorée de celui de Unreal Tournament, et dans ce contexte, il est très habilement exploité. L'interface est d'une simplicité et d'une souplesse remarquables. Pour meilleur exemple, il suffit de s'approcher d'un item qui traîne pour le ramasser automatiquement. Les personnages sont modélisés avec soin, et le monde de Deep Space Nine est plutôt bien restitué.



On retrouve les textures et les effets de lumi re du moteur de Unreal.

Il faut maintenant voir à quel point le jeu va supporter une telle adaptation. Certes, c'est bien foutu, mais pour le commun des mortels qui ne connaît pas du tout la série, l'accueil d'un tel jeu risque de ne pas se passer dans les meilleures conditions. Après tout, ce n'est pas par hasard s'il y a deux paragraphes dans ce texte qui tentent de résumer une situation géopolitique aussi complexe qu'explosive. Bon, il n'y a qu'à se dire qu'il reste du temps avant la sortie de ce jeu... À vous de voir si vous comptez le mettre à profit pour vous faire l'intégrale de « Deep Space Nine » sur petit écran. De toute façon, c'est une bonne série, et la regarder bonifiera un jeu qui promet d'être plus que correct, à la base.